



パソコンテレビ

活用研究

プログラムライブラリとビデオディスク活用法



時代に応える、3つの能力。



X1 パソコンテレビ **turbo II**

パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-856C(E) オフィスグレー(B)ブラック……標準価格 178,000円
15型カラーディスプレイテレビ CZ-855D(E) オフィスグレー(B)ブラック……標準価格 119,800円

●使いやすさと高度な能力で好評の漢字BASIC搭載 ●漢字1000文字表示などレベルの高い表現が可能、640×400ドットフルカラーの高速・高密度グラフィックス ●ビデオをつなぐだけでスーパーインポーズ録画ができるデジタルテロップ機能内蔵 ●JIS第1水準漢字ROM標準実装 ●5インチミニフロッピーディスクドライブ2基内蔵 ●マウス、RS-232Cなど充実のユーザーインターフェイス ●豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計

X1ターボII、新登場。

文章もプログラムも、先進の日本語システムでラクラク作成

日本語百科 **WORD POWER** ワードパワー

単なる漢字変換にとどまらず、表現を考えながら文章づくりができる新しい日本語処理機能です。一般熟語のほかにも関連する語句や表現を豊富に内蔵。たとえば類語、同義語、同音異義語、四文字成句、故事・ことわざ、手紙の慣用表現など、収録語数は約9万語。JIS第2水準漢字も強力にサポートしています(漢字ROM別売)。しかも使いやすさを考慮した多彩な検索方法を採用。正確な読み方や意味がわからなくても、表現したい語句が容易に探し出せます。

●「ヨロコブ」で語句を検索したときの表示内容

悦 歓 喜 空喜 大喜 嬉喜 嬉 喜悅 愉悅 満悦 恐悦 歡喜
歡心 嬉々 欣幸 欣然 欣喜 狂喜 驚喜 隨喜 法悅 浮かれる
欣喜雀躍 *愁然 喜 憐 憐 臺 驪 懼 怡 歡 忻 意 兌 豫

*印は反対語 *印以下は第2水準漢字です。

ターボ博士 **LEXICON** レキシコン

ターボの優れた日本語処理能力をBASICに活かした独自の応用機能です。やさしい日本語見出しの入力でBASICコマンドの用法や書式をすばやく検索でき、即実行できるサンプルプログラムも収録。初めての人やコマンドの読みのわからない年少者にも使え、また使っているうちに自然にBASICが身につきます。さらに上級者に対しても、頭文字によるコマンドやステートメントの検索ができるなど、プログラミング効率を考慮したシステム設計です。

●円を描くコマンドを知りたいときの表示内容

エン→円 CIRCLE CIRCLE @
CIRCLE :円を描きます(座標固定)
CIRCLE @:円を描きます(座標定義)
サンプル INIT:CLS4:WIDTH80,25:CIRCLE(100,
100),50,4,1,0,360 参照 エン1

2 テレビ・ビデオの画像を自在に加工<カラーイメージボード>

別売のカラーイメージボードを使えば、テレビ、ビデオ、ビデオカメラ、ビデオディスクなどの映像をパソコンへカラー静止画像としてとり込めます。画像は、拡大・縮小・切り抜きなど修正・加工ができ、アートワークのツールとしてはもちろん、ビデオ編集、ワープロ編集にも、また画像ファイルの応用にも使え、ターボIIによるC.G.の世界がさらに面白くなります。



●1画面分の転送は約0.2秒というハイスピード(ターボII使用時) ●表示は200/400ラインに対応 ●スローモーション効果や、スーパーインポーズ機能を利用したテレビインテレビ、4分割・16分割によるマルチストロボアクション効果も可能 ●タイリング効果により、映像の中間調、中間色を表現する独自の SCRAMBLE(スクランブル)回路を内蔵、微妙な肌色も見事に再現

■CZ-8BV1(X1シリーズ/X1turboシリーズ用)標準価格 39,800円

3 パソコン通信を手軽に実現<turboターミナル>

別売の通信ソフト「turboターミナル」を使えば、「TeleStar」や「アスキーネットワーク」など、話題のネットワークにアクセスしたり、パソコン間のデータ通信(漢字対応)がスピーディーに楽しめます。モデム付電話を使用した場合、自動発信/自動受信が可能。さらにX1turbo同士でホストモードを設定し、ファイルの送受信を操作することができ、X1turboユーザーによるBBS(電子掲示板)のネットワークを構築したり、電子メールも楽しめます。登録されているネットワーク ■「TeleStar」■「アスキーネットワーク」■「J&P HOTLINE」■「JAL旅行情報システム」■「日本マイコンクラブ」



※公衆回線を使って通信する場合、モデム付電話か音響カプラが必要です。●別売RS-232C用ケーブル CZ-8LM1(平行接続型)/CZ-8LM2(クロス接続型) 各標準価格 7,200円

■CZ-131SF(X1turboシリーズ用/5*2DFD版)標準価格 8,800円

第I編 X1プログラミング入門

7

第1章 X1 BASIC入門

高橋 雄一

8

- | | |
|------------------|------------------|
| 1. BASICの命令の分類 | 6. プログラムを止める |
| 2. コマンドとは | 7. 知っている则便利なコマンド |
| 3. まずプログラムを入力しよう | 8. 質問コーナー |
| 4. プログラムをとっておく | 9. X1 BASIC総まとめ |
| 5. プログラムを実行する | |

第2章 スーパーインポーズ入門 東東電機大学 脇 英世 助教授 46

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1. はじめに | 5. タイトルをスーパーインポーズ |
| 2. パソコンテレビX1のシステム | 6. 中間色を作ること |
| 3. 動く平面を作る | 7. SCREEN文の使い方 |
| 4. 漢字の扱い方 | 8. デジタル・テロップの話 |

第II編 マシン語&コンバートプログラム集 65

第3章 X1ディスアセンブラ

高橋 雄一

66

- | | |
|--------------------|-------------------|
| 1. ディスアセンブラとは | 4. ディスアセンブラの入力の仕方 |
| 2. ディスアセンブラは、何故必要か | 5. ディスアセンブラの動かし方 |
| 3. X1ディスアセンブラの特長 | 6. Z-80を勉強しよう |

第4章 PC-8001/8801コンバートプログラム 高橋 雄一 76

- | | |
|-------------------|---------------------|
| 1. パソコンの互換性とコンバート | 4. コンバートプログラムの入力の仕方 |
| 2. コンバータの仕様決定について | 5. PCのプログラム修正法など |
| 3. BASIC内部解析 | |

第5章 FM-7/8テキストコンバータ

高橋 雄一

94

1. テキストコンバータの入力方法
2. コンバータの動かし方

第III編 ゲームプログラム・ライブラリ 107

第6章 STAR THIEF

内田 一弘

108

第7章 Pretty Milk Adventure

CHIKUN&TOM

119

プログラムライブラリとビデオディスク活用法

第8章 ATTACK ZERO FIGHTER	佐藤 弘泰	128
第9章 ねずみの学習	迫田 和幸	139
第10章 ZENON	呉 英二	149
第11章 ギャラクシアン	雁行 登	179

第IV編 ビデオディスク活用法 207

第12章 ビデオディスクとパソコンの結合	尾松 滋友	208
----------------------	-------	-----

1. ビデオディスクとパソコンの結合が生むもの
2. ビデオディスクはVTRに比べてメリットがある?
3. AV対応を可能としたパソコンの登場

第13章 インターアクティブ・ビデオディスクシステム	尾松 滋友	211
----------------------------	-------	-----

1. インターアクティブ(対話型)ディスクシステムの構成
2. VHDPC型ビデオディスクプレーヤー(VP-2400)の特長
3. VHD PC インターフェースユニット(V0-20PC)の特長

第14章 コンピュータによる制御の秘密	太田 明男	215
---------------------	-------	-----

1. クイックランダムアクセスとアドレスデータ
2. VHDPC 型の多彩なトリクプレー
3. インターアクティブシステムの情報の流れ
4. プレーヤーからパソコンに伝送するデータ
5. パソコンからVHD/AHDシステム機器に伝送するデータ
6. データ、コマンド伝送について
7. ボイスシンセサイザーコマンド

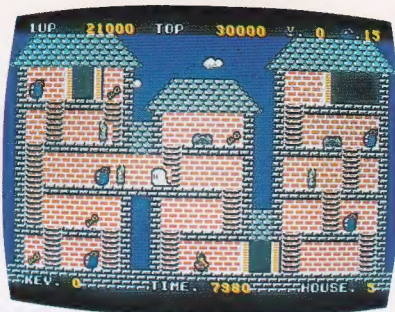
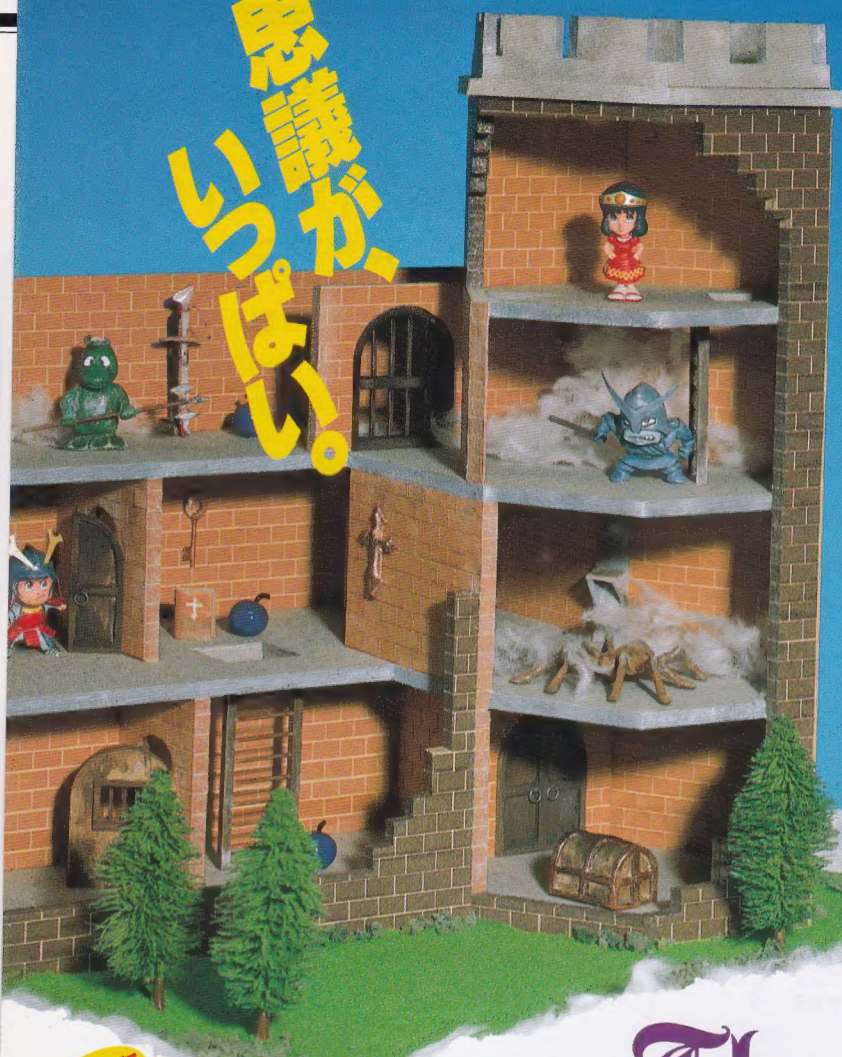
第15章 活用例紹介	立木 信一	228
------------	-------	-----

1. 機器のセッティング
2. システムの起動のしかた
3. VHDPCシステムのコントロールのしかた
4. 活用例

第16章 将来の応用例あれこれ	太田 明男	242
-----------------	-------	-----

1. メモリデバイスとしてのビデオディスク
2. 教育への応用(VCAI)
3. ニューメディアとの結合——ビデオテックスへの応用

不思議が
いっぱい。



デーモン・クリスタルはリアルタイムなゲーム進行とアドベンチャー的な展開、さらにさまざまな宝物によりプレイヤーが成長してゆくロールプレイング的要素も加わったマルチゲームです。

あなたは「アレス」。悪魔「シャルド」に囚われたクリス王女を助け出さなければなりません。クリス王女はシャルドの支配地「モンスター・タウン」の30番目の館に閉じこめられています。アレスの唯一の武器は「ファイヤー・ボール」。行手をはばむ「タランチュラ」(毒グモ)、「ウォリア」(サムライ)、「ゴースト」(オバケ)、「カッパー」(カッパ)などの恐しいモンスターを倒しながら30番目の館にたどりつかなければなりません。

各館(面)には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋のドアを開ける小さなカギが落ちています。この部屋の中には小さなカギやファイヤー・ボール、つぎの面に進むための出口を開ける大きなカギなどが隠されています。

また、ある面には宝も隠されており、これを取ることによってアレスはどんどん強くなり、最初は倒せなかった敵も倒せるようになっていきます。

チャレンジすればするほどナゾが深まる「デーモン・クリスタル」を心ゆくまでお楽しみください。



DEMPA
MICRO COMPUTER
SOFTWARE

新発売

デーモン・クリスタル

PC-8801mkII・mkIISR (テープ版)4,000円
(5FD版)8,200円

PC-8001mkIISR (テープ版)4,000円

mz-1500 (QD)4,500円 ΔV7シリーズ (テープ版)4,000円

ΔV7turbo/Fモデル20(5FD版)8,200円

The Demon Crystal

MOVING
ADVENTURE

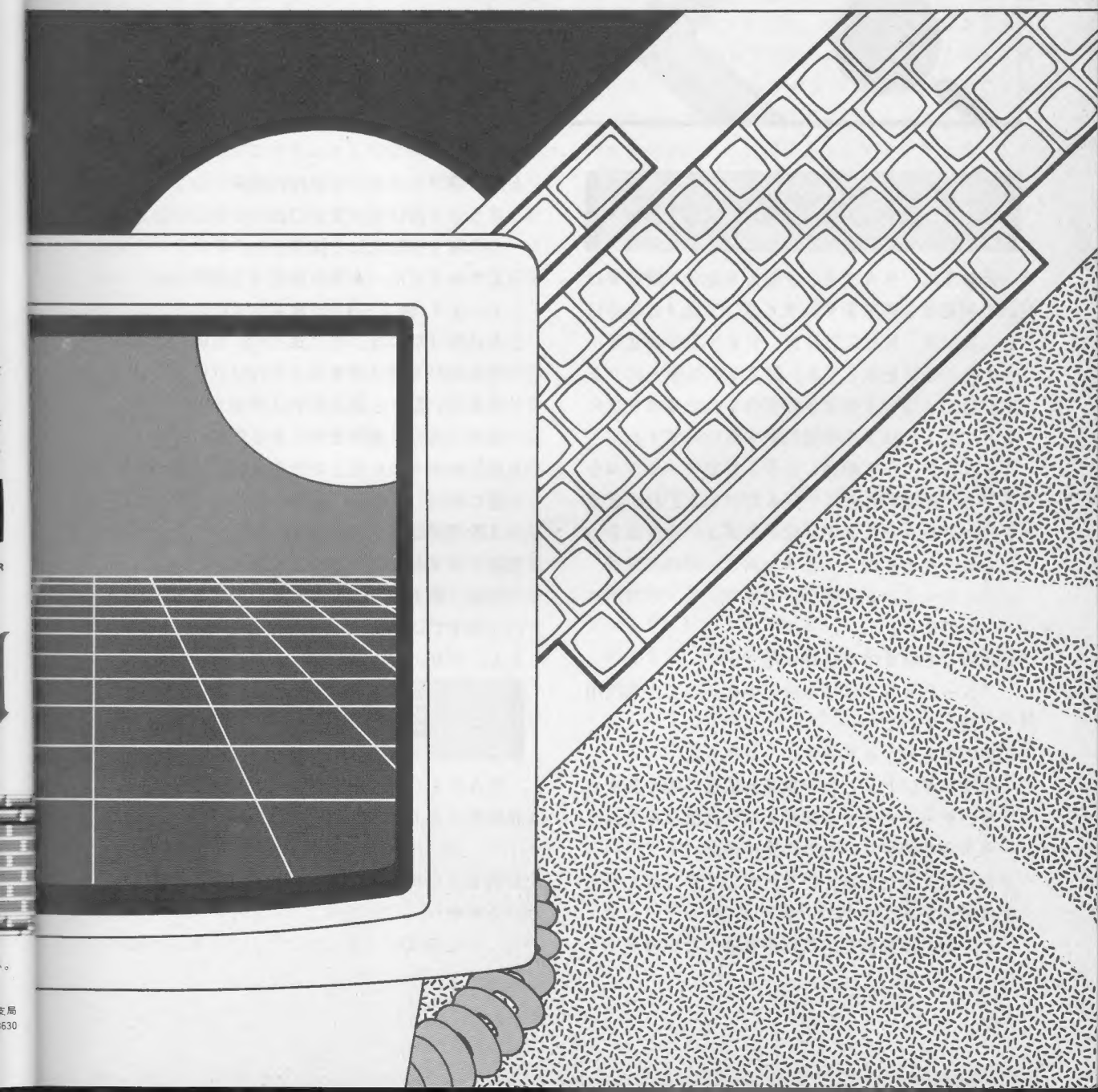
お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。送料1本240円、2本340円、3本440円、5本以上送料サービス。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

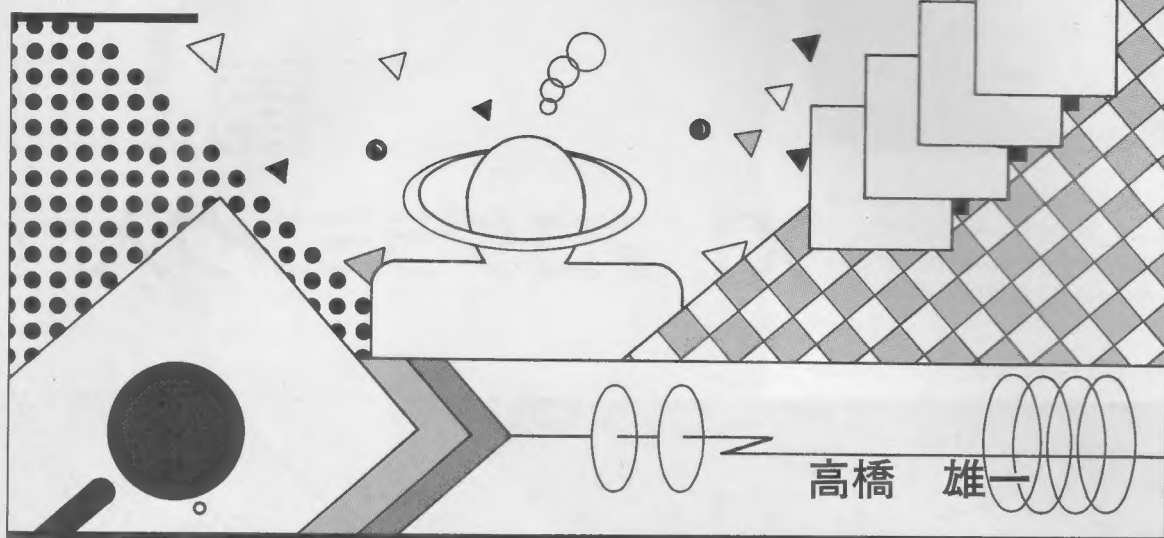
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

第I編

X1 プログラミング入門



第1章 X1 BASIC入門



1. BASICの命令の分類

皆さんは、BASICで使える命令や関数等はいくつあると思いますか？ GOTO、GOSUB、RUN、RETURN、RESTORE……と予約語だけを数えても、軽く200を上回ります。ON~GOTOなどの複合されたものを含めると、X1では260種以上もあるのですね。

ところが、いざ勉強しようとしてマニュアルを見ても、機能別に並んでいるだけで、どれが重要なのかとか、どれを先に覚えればよいのかはまったくわかりません。マイコンショップの店頭で、

「このマイコンは命令が少ないから、学習用がいいですよ」

と説明しているのを見かけたり、

「S-BASICは命令が少ないので、入門用に適しています」

と書いてあったりしますが、これらは、

命令が多いと、どれを覚えれば良いのかわからないから、どうせ全部覚えなければならないなら、命令の少ないものの方が楽だ。

という考え方から来ているのでしょう。取りあえずは納得する話ですが、本当は、

どの命令が重要で、どれが重要でないのか

というのがキチンと示されれば良いのです。

そういうわけで、X1のBASICで使えるすべての命令や関数など抜き出し、そのランク分けをしてみました。★は難易度（5段階評価）を示しています（表1-1）。BASICの命令をこのように分けたのは、私の知っている限りでは初めてのものだと思いますが、それだけに大いに活用してもらいたいと思います。

最後の部分に基準を示しましたが、ビギナーの方は、★から順に覚えて行き、ひとまず★★★を目標に勉強してほしいと思います。また、これらの5段階評価は、これからの記事中でもたびたび登場しますから、参考にして下さい。

なお、表1-1では★★★が目立ちますが、これらの中では「自分に関係あるもの」から覚えていくと、プログラム技術が早く上達します。

2. コマンドとは

BASICをテープやフロッピーディスクから起動すると、

OK（シャープ系はReady・READY）と出てきて、私たちが使えるようになります。

これから、

LOAD 

として、ゲームプログラムを読込んだり、あるいは、

```
10 FOR A=1 TO 100
```

と、いきなりプログラムを作り始めることもあるでしょう。

前者のLOADのように、数字から始めない時は、**⏏**キーを押した瞬間に実行を始め、それが終わると自動的に忘れてしまいますが、こういうのを**ダイレクトモード**（直接モード）といいます。そして、LOADのように、ダイレクトモードでしか使えないものや主にダイレクトモードで使うものを**コマンド**、あるいは**命令**と呼びます。コマンドは、LOADのほかにも、CONT、AUTO、NEWなど、20数個ほどあります。

後者のように数字から始めた時は、**⏏**キーを押した瞬間にプログラムとして記憶しますが、その場ですぐに実行し始めたりはしません。RUNと入力した時に、はじめて実行できるのです。なお、こういうのは、**間接モード**とか**インダイレクトモード**と呼びますが、**ダイレクトモード**ほど頻繁に使う言葉ではありません。

間接モード（むしろ、プログラミングと言った方がピンとくるかも知れませんが、はじめに付けた数字は**行番号**と呼びます。一部、文番号と書いてある本なども見かけますが、BASICの言語では正しくありません（フォートラン言語での呼び方です）。

そして、行番号の次にくるものを**ステートメント**とか**文**と呼びます。これには、FORやGOTO、GOSUBなど、150個程度（シャープ系は半分くらい）もあります。

また、

```
10 A=100
```

のように、いきなり**変数名**が出てくることがありますが、これは元来、

```
10 LET A=100
```

としていたものなので、**代入文**と呼ぶことにします（★★）。

また、**ダイレクトモード・間接モード**を問わず、「:」（コロンの記号）で区切って、いくつも**処理**を並べて書くことができます。したがって、コロ

ンの次にくるのも、また**ステートメント**（ないし**代入文**）です。

ただし、こんなのはダメです。

```
PRINT A:100 B=5
```

（Aを表示して、100 B=5なる行をプログラムしたいつもり）

あくまでも、先頭に数字のこない行は、**ダイレクトモード**なのですね。**⏏**キー1回につき、**ダイレクトモード**か**間接モード**（プログラミング）のうち、一方しか実現できないわけです。

なお、話はやや混み入ってきますが、**コマンド**と**ステートメント**とは、厳密な区別はできません（★★）。CONT以外のコマンドは、すべて**ダイレクトモード**でもプログラム中でも実行できる（シャープBASICでは例外もあります）し、**ステートメント**と同じように**ダイレクトモード**の先頭、行番号の次、コロンの次を書くことができるからです。

一方、BASICの「機能」とされているもののうち、**コマンド**でも**ステートメント**でもないものがあります。たとえばSQRは、**平方根**を計算しますが、

```
SQR(2)
```

とやっても、 $\sqrt{2}$ の結果は出てきません。

```
Syntax error
```

CZ-1Z001は、

* *Error 1 です（同じ意味です）。のように表示され、**文法がまちがっています**と、冷たくあしらわれてしまいます。

```
10 A=SQR(2)とか、
```

```
PRINT SQR(2)
```

のように、何かの次にかかなくてはならないのですね。

このような形で使う必要があるのは、SQR(2)の答えをどうしたいかは、ユーザーが決められることができる（決めねばならない）からです。似たような働きをするなら、その結果を「**変数に代入する**」とか「**表示する**」と決めてしまわないで、ユーザーにまかせた方がよいので、用途を広めるために、わざと補助的にしか使えないようにしているのです（★★★）。

〔表1-1〕X1HuBASIC V1.0予約語一覧

名 称	難易度・重要度	名 称	難易度・重要度
コマンド(命令)			
CONT	★★	RETURN	★★
AUTO	★★★★	RETURN 行番号	★★★★
DELETE	★★★★	IF~THEN~ELSE	★ (ELSEは★★★★)
EDIT	★★★★	IF~GOTO等~ELSE	★ (ELSEは★★★★)
NEW	★	ON~GOTO	★★
NEW ON	★★★★★	ON~GOSUB	★★
LOAD	★	ON~RETURN等	★★★★
LOAD?・VERIFY	★	STOP	★★
MERGE	★★★★	END	★
SAVE	★	PAUSE	★★★★
FILES	★★★★	エラートラッピングスタートメント ・関数・システム定数	
LFILES	★★★★	(※印は関数・定数を示す。)	
LIST	★	ON ERROR GOTO	★★★★
LLIST	★★	ON ERROR GOTO 0	★★★★★
RENUM	★★★★	RESUME	★★★★
RUN	★	ERROR	★★★★★
SEARCH	★★★★	*ERR	★★★★
TRON	★★★★	*ERL	★★★★
TROFF	★★★★	スクリーン・テキスト・グラフィック 操作スタートメント・関数・定数	
オペレーションシステム操作コマンド			
MON	★★★★	WIDTH	★★
BOOT	★★★★	SCREEN・GRAPH	★★★★★
ASK	★★	COLOR	★★
一般スタートメント		PALET	★★★★★
CLEAR (のみ)・CLR	★★	PRW	★★★★★
LET	★	CANVAS	★★★★★
(LETなし代入文)	★	LAYER	★★★★★
LSET (DISK)	★★★★★	POKE@	★★★★
RSET (DISK)	★★★★★	*PEEK@	★★★★
MID\$代入	★★★★★	CLS	★★★★
SWAP	★★★★★	HCOPY	★★★★
DEFINT	★★★★★	OPTION SCREEN 1	★★★★★
DEFSNG	★★★★★	CONSOLE	★★★★
DEFDBL	★★★★★	LOCATE・CURSOR	★★★★
DEFSTR	★★★★★	*SCRN\$	★★★★
DEF FN	★★★★	*CHARACTER\$	★★★★
DIM	★★	*POS (0)	★★★★
OPTION BASE	★★★★★	*CSRLIN	★★★★
RANDOMIZE	★★★★★	C\$IZE	★★★★
INPUT	★	CFLASH	★★★★
LINE INPUT・LINPUT	★★★★	CGEN	★★★★
PRINT	★	CREV	★★★★
WRITE	★★★★★	DEF CHRS	★★★★★
(PRINT) USING	★★★★	*CGPAT\$	★★★★★
READ	★★	WINDOW	★★★★★
RESTORE	★★	PSET	★★
DATA	★★	PRESET	★★
LABEL	★★★★★	LINE	★★ (LINEスタイルは★★★★★)
REM	★★	CIRCLE	★★★★
FOR~TO~STEP	★★	POLY	★★★★★
NEXT	★★	PAINT	★★★★★ (タイリングベイントは★★★★★)
WHILE	★★★★	GET@	★★★★★
WEND	★★★★	PUT@	★★★★★
REPEAT	★★★★	POSITION	★★★★★
UNTIL	★★★★	PATTERN	★★★★★
GOTO・GO TO	★	*POINT	★★★★
GOSUB・GO SUB	★★	ファイル操作スタートメント・関数	
		DEVICE	★★★★★
		MAXFILES	★★★★★
		OPEN	★★★★

名 称	難易度・重要度
INPUT#	★★★
LINE INPUT#・LINPUT#	★★★
PRINT#	★★★
WRITE#	★★★★
CLOSE	★★★
KILL	★★★
CHAIN	★★★
LOADM	★★★★
SAVEM	★★★★
INIT	★★(INIT" ~" は★★★★)
OPTION SCREEN 2	★★★★
DEVIS	★★★★★
DEVO\$	★★★★★
NAME (DISK)	★★
FIELD (DISK)	★★★★
GET (DISK)	★★★★
PUT (DISK)	★★★★
SET (DISK)	★★★
※EOF	★★★
※INPUT\$(n,m)	★★★★
※POS (n)	★★★★
※ATTR\$ (DISK)	★★★
※DEVF (DISK)	★★
※FPOS (DISK)	★★★★
※LOC (DISK)	★★★★
※LOF (DISK)	★★★★
キーボード操作スタートメント・ コマンド・関数	
KEY・DEF KEY	★★
KEY LIST・KLIST	★★
KEY LLIST	★★★
ON KEY GOSUB	★★★★
KEY ON	★★★★
KEY OFF	★★★★
KEY STOP	★★★★
CLICK ON	★★★
CLICK OFF	★★★
KBUF ON	★★★
KBUF OFF	★★★
KEY 0	★★★★
REPEAT ON	★★★
REPEAT OFF	★★★
※INKEY\$	★★★
※INPUT\$	★★★
タイマー操作スタートメント・シス テム定数	
TIMES\$代入	★★★★
※TIMES\$	★★★★
DATE\$代入	★★★★
※DATE\$	★★★★
DAY\$代入	★★★★
※DAY\$	★★★★
TIME代入	★★★★
※TIME	★★★★
サウンド操作スタートメント	
BEEP	★★★★
MUSIC	★★★★
TEMPO	★★★★
PLAY	★★★★
SOUND	★★★★★
カセット操作スタートメント・関数・ システム定数	
CMT=	★★★

名 称	難易度・重要度
APSS	★★★★
CSTOP	★★★★
EJECT	★★★★
FAST	★★★★
REW	★★★★
※CMT	★★★★
※CMT (n)	★★★★
テレビ(CZ-800D)操作スタートメント	
CHANNEL	★★★★
CRT	★★★★
SCROLL	★★★★
TVPW	★★★★
VOL	★★★★
ジョイスティック関数	
※STICK	★★★★
※STRIG	★★★★
漢字ROMボード関数	
※KANJI\$	★★★★★
プリンタ操作スタートメント・コマン ド・関数	
LPRINT	★★
(LLIST)	★★
(KEY LLIST)	★★★★
(LFILES)	★★★★
※LPOS	★★★★
マシン語・システム操作スタートメン ト・関数	
CLEAR アドレス	★★★★★
LIMIT	★★★★★
POKE	★★★★★
※PEEK	★★★★★
MEM\$代入	★★★★★
※MEM\$	★★★★★
CALL	★★★★★~★★★★★
DEF USR	★★★★★
※USR・DEF USR	★★★★★
OUT	★★★★★
※INP	★★★★★
WAIT	★★★★★
数値→数値関数	
※ABS	★★
※SGN	★★
※INT	★★
※FIX	★★
※CINT	★★★★
※CSNG	★★★★★
※CDBL	★★★★★
※FRAC	★★★★
※RND	★★
※SIN	★★★★
※COS	★★★★
※TAN	★★★★
※ATN	★★★★
※SQR	★★★★
※LOG	★★★★
※EXP	★★★★
※FAC	★★★★
※SUM	★★★★
※PAI	★★★★
※RAD	★★★★

名 称	難易度・重要度	名 称	難易度・重要度
ストリング→数値変換関数		特殊関数	
※ASC	★★	※FN	★★★
※LEN	★★	※CALC (DISK)	★★★
※VAL	★★		
※CVI	★★★★	演算子	
※CVS	★★★★	+	★
※CVD	★★★★	-	★
※INSTR	★★★★	*	★
		/	★
数値→ストリング変換関数		^	★★★★
※CHR\$	★★	MOD	★★★★
※STRING\$	★★★	¥	★★★★
※SPACE\$	★★★	AND	★★★★ (IF文では★★★★)
※STR\$	★★	OR	★★★★ (IF文では★★★★)
※HEX\$	★★★★	XOR	★★★★
※OCT\$	★★★★	EQV	★★★★
※BIN\$	★★★★	IMP	★★★★
※MKI\$	★★★★		
※MKS\$	★★★★	比較子	
※MKD\$	★★★★	>	★
ストリング→ストリング関数		=	★
※RIGHT\$	★★	<	★
※LEFT\$	★★	>=	★
※MID\$(, .)	★★	=>	★
※MID\$(,)	★★	<=	★
※HEXCHR\$	★★★★	<=	★
※MIRROR\$	★★★★		
		一項演算子・符号	
システム関数・定数		+	★
※VARPTR	★★★★★		★
※FRE (0)	★★★	NOT	★★★★ (IF文中では★★★★)
※SIZE	★★★		
※STRPTR	★★★★★	定数	
※DTL	★★★	n	★★★★
		n#	★★★★

難易度・重要度の基準 (★が多い程難易度が高く、少ない程重要度が高くなります。)

- ★ 初歩の初歩です。ビギナーの人は、まっ先にマスターして下さい。
- ★★ ここまではBASICの基本として必要です。「常識」の範囲内です。ひと通りのプログラムが組めるようになります。
- ★★★ ここまで覚えればほとんどの種類のプログラムに通用します。通常のプログラムでは、ここまでで、ほとんど対応できます (コマンドでは、知っているのと便利なものです)。
- ★★★★ これを知っていると、実際のプログラムで便利に使えます (マシン語の知識を必要としません)。
- BASICのプロのプログラマーでも、この程度までの知識でやっている人も結構いる様ですから、普通はここまでで十分でしょう。
- ★★★★★ ここまで覚えれば、BASICは完璧です。後は、その知識を充分に応用して下さい (マシン語の知識を必要とするものがあります)。

SQRをはじめとして、右側に何かを書くと、それをもとに計算したり、何かを求めたりするものを関数と呼びます。そして、右側だけでなく、左側にもデータを書く必要があるものは、演算子と呼びます。こう言うと、かなり難しく感じるかも知れませんが、+、-、* (算数の×)、/ (同じく÷) も演算子です。また、数学では $2 \times (A + 1)$ は、 $2 (A + 1)$ ですが、BASICではきちんと $2 * (A + 1)$ と書かねばなりません。演算子を省略してはならないのです。

以上のように、機能を持つことば (予約語とい

います) には、いくつか使い方の違いがあることをわかっていただけたと思います。何か予約語を見たら、それはコマンドやステートメントなのか、関数なのかだけでもはっきりさせておくようにすれば覚えやすくなります。

3. まずプログラムを入力しよう

とりあえず、何かプログラムを入力したいと考えましょう。それにはまず、NEWコマンドの実行が必要です。ですから、はじめにNEWコマン

ドの使い方を覚えましょう。

念のために、シャープ関係のBASICの名称も連記しておきます。どの機種用のBASICであるかは、表1-2を参照して下さい。

NEW ★ (コマンド) 省略形=なし
CZ-8CB01、CZ-1Z001
MZ-1Z001、WA-3600
1Z-008B、S-BASIC

文法 NEW
構文図 (NEW) →

NEWは、プログラム・変数・スタック(★★★)のすべてを抹消するものです。変数は、配列(★★)、FN(★★★)、OPTION BASE(★★)のイニシャライズも含まれます。NEWを実行すると、もはやプログラム等を復活させることはできません。気をつけて使いましょう。

BASICを起動した直後は、あらかじめNEW命令(相当)が実行されているので必要ないのですが、何かプログラムを新たに作り始める時には、

NEW

とダイレクトモードで打込む必要があります。NEWせずにプログラムを組むと、残った(以前に入っていた)プログラムと混じってしまうからです。

X1・MZ-2000のHuBASICに限り、ファイルをOPEN中(★★★)にNEWを実行すると、CLOSE(★★★)文(相当)が自動的に行われます。もし、カセットデッキに別のテープをセットした後や、フロッピーディスクに別のディスクセットをセットした後にNEWを実行すれば、それらのデータが破壊されますから、特にディスクでは注意して下さい。これがいやなら、テープやディスクセットを元のままにしてCLOSEして下さい。すでにテープを交換してしまい、かつファイルがまったくいない時だけは、KILL(★★★)やCLEAR、CLR(★★)をNEWの直前に使うことができ、CLOSEを実行させないことができます。CZ-1Z001、MZ-1Z001では、KILLの自動実行にな

りますから、これらの心配にはおよびません。

なお、NEW実行後は無条件にコマンド待ちに戻ります。また、一度実行すればもはや必要なくなるプログラムでは、END文のかわりに(ステートメントとして)入れておけば、自動消滅プログラムにすることができます。各ディスクBASICの“AUTO RUN”では、この手法がとられています。

```
A=10
100 B=5
LIST
100 B=5
OK
NEW
OK
PRINT A
0
OK
LIST
OK
```

こうして、プログラムを一切消す方法がわかりました。

いよいよ、プログラムを入力することができます。

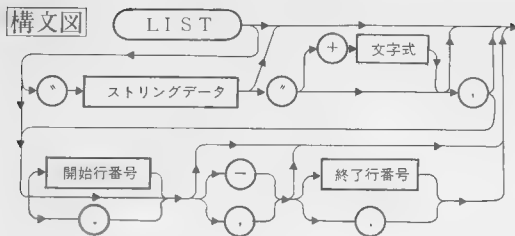
```
10 FOR A=0 TO 10
20 PRINT A;
```

のようにすればよいわけですが、たくさん(20数行以上)入力するとついに画面からはみ出してしまいます。プログラムとしてはもちろん残っていますから、LISTで見ることができます。ここで、LISTコマンドの動きを詳しく見ておきましょう。

LIST ★~★★★ (コマンド) 省略形=L.
CZ-1Z001、WA-3600
1Z-008B

文法① LIST [開始行番号] [-] [終了行番号]

文法② LIST ファイルディスクリプタ [, [開始行番号] [-] [終了行番号]]



LISTは、プログラムリストの表示をするコマンドです(★)。

ファイルディクリプタを付ける(★★★)と、そのデバイスに対してキャラクタイメージでのリストが出力されます。ファイルディクリプタは、デバイス名+ファイルネームで構成されますが場合によってはファイルネームが意味を持たないこともあります。また、ストリング定数以外の式で指定したい場合も、ストリング定数から始まる式で書かねばなりません。単にA\$としたくても、“”+A\$のように記述します。このモードで、行番号の指定をまったくしない場合は、SAVEコマンドで「A」を付けたものと同一の処理になります。なお、ファイルディクリプタを付けないと、DEVICE文(★★★★)で指定したデバイスではなく、“CRT:”が選択され、ディスプレイに出力されます。

開始行番号と終了行番号は、リストする範囲を決める(★★)もので、どちらも指定行を含む範囲になります。ともに数字で直接指定し、変数を使うことはできません。省略すると、前者は0、後者は65535の意味になりますが、原則として0行と65535行はあり得ないので、実質的には1行、65534行の意味になります。これらの行は実在しなくてもよく、開始行だけ示された時は、その行のみ。開始行とハイフン(マイナスのこと。またはカンマでもよい)で、指定行以降すべて。ハイフンと終了行で、初めから指定行まで。開始行、ハイフン、終了行で、指定区間のみ。どれも省略すれば、初めから終わりまですべてということになります。

また、開始行、終了行とも数字で表す行番号のほかに、エディタ注目行(★★★)を表す。(ピリオド、小数点)を使うこともできます。エディタ注目行は、LISTコマンド、EDITコマンドでリストアップされた行、入力・修正のあった行、エラー発生行、BREAKされ、あるいはSTOPした行で更新されますから、これらのうち最後に起きた行を表すことになります。

LIST 100

とすれば、100行を表すわけですし、続けて

〔表1-2〕 シャープのマイコンで使える2系統のBASIC

機種 系列	CZ-800(X1)	MZ-2000	(参考) MZ-80B/B2	MZ-700	(参考)MZ-80K/C/1200シリーズ/MZ-700のK/Cモード
シャープ系	CZ-1Z001など (「MZ-1Z00」 1などを含む。 キー入力・ハード コピーの強化あり)	MZ-1Z001など (「SB-5520」 などを含む。 640ドットグラフィック機能の強化あり)	SB-5520など (「SP-5030」 などを含む。グラフィックなどの強化がたくさんある)	S-BASIC 1Z-007B (「SP-5030」 を含む。プロットプリンタなどの強化がたくさんある)	SP-5030 (SP-5002/ SP-5010/ SP-5020を 含む)
発表年月	1983年4月	1982年7月	1981年4月	1982年11月	1978年～1980年 (SP-5002～SP-5030)
BASIC サイズ	21780バイト+3	21780バイト	21012バイト	28505バイト	18568バイト
フリーエリア・サイズ	43500バイト	43500バイト	44268バイト	36775バイト	34680バイト
ハドソン系	CZ-8CB01など (V2.0) (ランダムファイル以外の「1Z-0600」を含む。 X1独自のハードをサポートする機能が強化されている)	WA-3600 (V2.0) (プロットプリンタ以外の「1Z-008B」を含む。 レベル4グラフィックス/ランダムファイルなどの強化あり)	W-3610など (V1.3) (「Z-3600」を含む。レベル3グラフィックスの強化あり)	HuBASIC 1Z-008B (V2.0) (「Z-3600」をだいたい含む。 プロットプリンタなどの強化あり)	Z-3600など (V1.3) (SP-5030などを、だいたい含む)
発表年月	1982年11月	1983年4月	1981年11月	1982年11月	1981年4月～10月 (V1.0～V1.3)
BASIC サイズ	41744バイト+3	42921バイト	35954バイト	36558バイト	31643バイト
フリーエリア・サイズ	264バイト (サブCPU負担分) 23536バイト	22359バイト	29326バイト	38722バイト	21605バイト

シャープ系はシャープBASIC、ハドソン系はHuBASICと呼ばれます。混乱をなくすため、MZ-700のHuBASICは1Z008Bと書くことにします。

```
10 A=0
```

とすれば、10行を表すようになります。

LISTコマンドは、実行に時間がかかるため、途中でBREAKさせる（**SHIFT** + **BREAK**で止める）ことができます。また、**BREAK**のみ（CZ-8CB01では**CTRL** + **S**でもよい）を押すと、カーソルが出現し、リスト出力が一時停止します（★★）。この時、別のキーを押す（厳密にはシフトキー（**SHIFT**、**CTRL**、**カナ**、**GRAPH**、**CAPS LOCK**）と、NULLキー（★★★X1でのみ適用。COMPUTER/TVなど、BASICのキー入力と関係がなく、キャラクタコードが割り当てられていないキーを除きます）と、続行させることもできますし、BREAKしてしまうことも可能です。ただ、LISTを中断すると、CONT（★★）で続行させることは（原則として）できません。改めて、LISTコマンドを使用します。

なお、LISTは実行後、無条件でコマンド待ちに戻ることはありません（★★★）。あまり一般的とは言えませんが、コロんで区切ってマルチステートメントにしたり、プログラム中に入れることもできます。プログラム中にLISTをおき、かつリスト表示中にBREAKさせた場合のCONTコマンドにおいては、LISTの始めから再開します（★★★）。

また、CZ-8CB01、WA-3600では、LISTコマンドを使用すると、グラフィックの表示が停止されます（★★）。元に戻すには、**CTRL** + **D**（★★）か、SCREEN文（★★★）、INIT文（★★）などを使います。

```
実行例 NEW
      OK
      10 FOR A=0 TO 10
      20 PRINT A;
      30 FOR B=0 TO 10
      40 PRINT B;
      50 NEXT
      60 PRINT
      70 NEXT
```

```
LIST 50
50 NEXT
OK
```

```
LIST 50-
50 NEXT
60 PRINT
70 NEXT
OK
```

```
LIST -30
10 FOR A=0 TO 10
20 PRINT A;
30 FOR B=0 TO 10
OK
```

```
LIST .
30 FOR B=0 TO 10
OK
```

```
LIST .-
30 FOR B=0 TO 10
40 PRINT B;
50 NEXT
60 PRINT
70 NEXT
OK
```

```
LIST .
70 NEXT
OK
```

```
LIST
10 FOR A=0 TO 10
20 PRINT A;
30 FOR B=0 TO 10
40 PRINT B;
50 NEXT
60 PRINT
70 NEXT
```

```
LIST "LPT:"
OK
```

```
list "CAS:AAABBBCCCC"
Writing "AAABBBCCCC"
OK
```

ずい分たくさん機能があるものですねえ（LISTなんてカンタンさ！と思っていた人！知らなかったものも結構あったでしょう!）。ビギナー

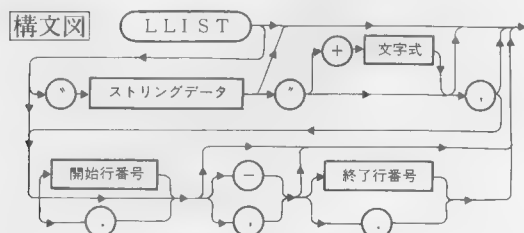
の人は、とりあえずプログラムを表示するものとして覚えておいて下さい。またプリンタを持っている方には、LLISTコマンドも説明しておきます。

LLIST ★★~★★★(コマンド)省略形=LL.
CZ-8CB01, WA-3600, 1Z-008B

文法①

LLIST [[開始行番号] [-] [終了行番号]]

文法② LLISTファイルディスクリプタ [[開始行番号] [-] [終了行番号]]



LLISTは、次の2点を除けばLISTとまったく同じです。

①ファイルディスクリプタを省略すると、“LPT:”が選択されます(LISTは“CRT:”) (★★★)。

②グラフィックの表示は停止されません (★)。

ただ、一般的には、LLISTはプリンタに対する出力として使います。

変わった使い方では、

LLIST “CRT:”

があります。グラフィックが消えてしまって困る時(重なっても見づらくない時)に使えます。

実行例

```
LLIST
OK
LLIST "CRT:", 10-20
10 FOR A=0 TO 10
20 PRINT A;
OK
```

この例の場合、20行までを画面に表示します(★★★)。

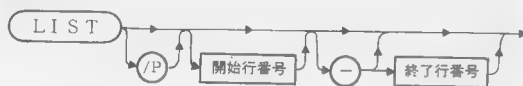
以上ふたつは、Hu-BASIC使用時ですが、シャープBASIC (MZ-1Z001, CZ-1Z001, S-BASIC) では文法が違います。

LIST ★~★★(コマンド)省略形=L. (S-BASICのみ)

CZ-1Z001, MZ-1Z001
S-BASIC

文法 LIST [/P] [[開始行番号] [-] [終了行番号]]

構文図



/Pを付ける(★★)とプリンタへ、付けない(★)とディスプレイへ出力します。途中の行を意味する- (ハイフン) は、カンマで代用することはできません。BASICの習慣から言うと、ハイフンの方が合理的ですから、HuBASICでもハイフンを使うようにすると良いでしょう。

開始行番号は1以上で同じですが、終了行番号は65535行まで使えます(65535行まで入力できるからです)。

MZ-1Z001, CZ-1Z001では、リスト出力中の一時停止は、スペースキーで行います。スペースキーを押している間じゅう止まっていますから、離すと再開します。CZ-1Z001では、**ECS**を押すことで、HuBASIC (CZ-8CB01) 同様のカーソル点滅一時停止になる機能が加えられています。リスト中止は**BREAK**のみで、またLISTコマンドはプログラム中での使用はできません。グラフィックの表示は、HuBASICと同じく停止されます(★★)。

S-BASICも、リストの一時停止がスペースキーだけであることは同じですが、ほかの点ではHuBASICに似ています。中止は

SHIFT + **BREAK** で、プログラム中での使用も可能 (★★★) です。

遅れましたが、ここで文中の表示と内容について説明しておきます。

命令等の説明は、どのマニュアルにも書いていないところまで踏み込んでいます (マニュアルには、ミス・書き落としが結構ある) から、ご自分の理解度に合わせ、★を上手に利用してBASICを覚えていって下さい。() 内の★は、その語句が形式段落の第1行にある場合には、原則としてそこ全体の難易度・重要度を表していますから、そのつもりで読んで下さい。

なお、**文法** (★★) は、一般的な文法をできるだけ正確に、横に長くした形 (BASICで入力する形) に説明したもので、マニュアルと異なるものもありますが、そういう時は本記事の方が正しいので、試してみてください。場合によってはふたとおり以上あるものも出てきます (LISTなど) が、厳密に書くとそうなるのです。[] は、その内を省略できることを、{ } 中はふたつ (以上) からどれかひとつを選ぶことを示しています。

一方、**構文図** (★★★) は、文法を正確に図化したもので、→をたどって最後に行ける使い方は、すべて正しいことを示しています。こちらを使えば、すべての文法がひとつの図に説明できますし、インタプリタ (★★★) 内部の構文解析 (★★★) の方法に最も近い表記ができますから、プログラムをかなり知っておられる方 (★★★★以上の人) にとっては、特にわかりやすいものになっています。

およそほとんどのBASIC文法書では、いずれかの形式 (一般に前者が多い) を採用しているのですが、一長一短があるため、この章では思い切って両方とも書くことに決めました。わかりやすい方を見て下さい。また、どちらもわかりづらい人も多いと思われるので、具体例も付けていますが、少しずつ**文法**、**構文図** にも慣れるようにして下さい。

4. プログラムをとっておく

```
10 FOR A=0 TO 10
20 PRINT A;
30 NEXT
```

こんなふうにして、プログラムを入力することは覚えました。

LIST 

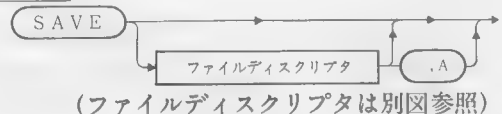
とすれば、それを見ることもできるわけですが、知ってのとおりマイコンの電源スイッチをOFFにすると、内容はすべてパーになってしまいます。そこで、SAVEコマンドの登場となるわけですね。普段なにげなく使っているSAVEですが、詳しく見るとこんな文法になっています。

SAVE ★~★★★ 省略形=SA.

CZ-8CB01 WA-3600
1Z-008B

文法 SAVE [(ファイルディסקプタ), A]

構文図

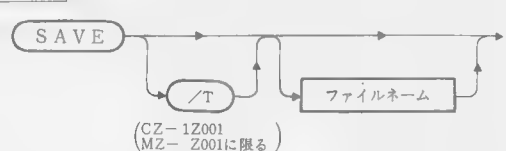


(ファイルディスクリプタは別図参照)

CZ-1Z001 MZ-1Z001
S-BASIC

文法 SAVE [/T] [ファイルネーム]

構文図



(CZ-1Z001
MZ- Z001に限る)

SAVEは、プログラム (現在、メモリに入っているもの) を保存する目的で使います。どの周辺装置にするか、またどういうファイルネームにするかは、ファイルディスクリプタ中に入れておきます。

， Aを付けると、キャラクターイメージ (★★★

★) で出力されます。この時、ファイルはASCタイプになり、データファイルとして読み出し(★★★) たり、MERGEコマンド(★★★) で結合したりできます。もちろん、Aを付けてもSAVEには違いありませんから、LOADすることもできます。

SAVE "CAS:ABC", A

は、

LIST "CAS:ABC"

とまったく同じですので、例えば、

SAVE "CRT:", A

とすると、LISTと同じになります(★★★ ★)。

CZ-8CB01、WA-3600では、SAVEを実行した時に、もしカセットがセットされていないと、エラー(Out of tape)になります。また、ライトプロテクトのツメが折られても、エラー(Write protected)になります。SAVEはプログラム中で使ったり、続けてマルチステートメントを使うこともできます。ダイレクトモードでSAVEを使った時は、Writing~とメッセージが出力されます。

また、不慮の事故などで大切なプログラムが読み出せなくなることを未然に防ぐため、カセットテープには必ず2回SAVEしておくようにして下さい(シャープ系のMZ-1Z001、CZ-1Z001では、自動的に2回SAVEが行われるため不要です)。

カセットテープ以外にSAVEする際に、もし同じファイル名が存在する場合は、そのファイルがKILL(★★★)された後にSAVEされます。ただ、事故防止の意味から、タイプの違うファイル(SAVE "ABC"とした時、キャラクタ型のファイルで、"ABC"という名前のものがあつたなどの場合)は、KILLせずにエラー(Bad file mode)になります。このことから、同じプログラムをバージョンアップ、手直し、バグ取りを行ってからSAVEしたい場合には、かなり便利で手間がかからない(ということはミスをしなくてすむ確率が高い)というメリットが出てきます。特にディスクを使うと、この有り難み

がわかってくることでしょう。

シャープBASICでは、ファイルディスクリプタの概念がなく、単にファイル名を指定すれば良いことになっています。ファイル名は0~16文字の変長ですが、途中でCHR\$(13)が入っていると、それ以降は無視されます。出力先はカセットに限られますが、それを明記したい時は、/Tを付け

SAVE/T "マージャンゲーム"

のようにすることもできます(MZ-1Z001、CZ-1Z001に限られます)。もともと/Tは、ディスクBASIC(通常の出力先はディスク)でテープを扱うための指定(★★)ですから、単に互換性を持たせるためのものと考えてよいでしょう。

CZ-1Z001、MZ-1Z001では、SAVEを実行した時に、もしカセットがセットされていないと、

SET TAPE

と表示され、ドアが開きます。テープがセットされ、ドアが閉じられると、SAVEが始まります。また、ライトプロテクト時はエラーでなく、

WRITE PROTECT

と表示後、BREAKしたのと同じになります。SAVEはプログラム中で使うことはできず(エラー19になる)、実行後は無条件でコマンド待ちになるため、マルチステートメントで命令を続けることはできません。また、CZ-8CB01等と同様に、WRITING~の表示がでます。

なお、SAVEコマンドの中断は、シャープ系、ハドソン系のBASICごとに決められているのではなく、機種別に決まっています。これは、ボーレイトと同じくハードウェアに強く依存しているからです。また、BREAK(中断)の方法は、すべてのカセット命令に共通です。

MZ-700 ... [BREAK] のみ

X1 ... [SHIFT]+[BREAK]

[CTRL]+[BREAK]

[CTRL]+[C]

カセットキーのすべて

MZ-2200... [BREAK] のみ

途中でBREAKすると、CONTで再開することはできません。

SAVEは、具体的には次のような使い方ができます。

SAVE "ABCDEFGG"

カセットに、ABCDEFGGというファイルネームで記録します(★)。〔注〕ディスク版、DEVICE文使用時は、カセットでない場合があります。

SAVE "CAS:ABC"

カセットにABCというファイルネームで記録します(★★)。〔注〕ディスク版、DEVICE文使用時も必ずカセットに出力します。ハードソン系のみ。

SAVE "CAS:ソートSUB", A
カセットにソートSUBというファイルネームで記録します(★★★)。カセットがガチャガチャと何度も音をたてながら動いたり止まったりして、かなり時間がかかりますが、故障、バグではありません。このファイルは、後でLOADで読み出したり、MERGEで結合させたりできます。広く応用ができそうなサブルーチンを作ったような時は、このようにしておくと便利です(なぜ便利なのかは、MERGEを使うとわかります。ハードソン系のみ)。

SAVE "MEM:fileTEST"

内臓グラフィックRAMにプログラムを記録します(★★★★)。ただし、以前にOPTION SCREEN 2と、INIT "MEM:"が実行されている必要があります(ハードソン系のみ)。

SAVEと来れば、LOADが付きものですね。SAVEで記録したプログラムは、LOAD、MERGE(★★★)、CHAIN(★★★)、RUN"ファイルディスクリプタ"(★★★)で読み出したり、LOAD?(★)、VERIFY(★)で照合したりできます。SAVE中で触れたように、キャラクタイメージのファイル(★★★)がOPEN(★★★)で読み出せるというのは、逆に見れば、OPENで作成したファイルも、LOADできるとも考えられます(★★★★)。かなりトリ

ックを生かした使い方になりますが、これを応用すれば、自動プログラム作成ができるようになります。

LOAD ★~★★★ 省略形=L.O.

CZ-8CB01、WA-3600、
1Z-008B

文法 LOAD [ファイルディスクリプタ]

構文図



CZ-1Z001、MZ-1Z001、
S-BASIC

文法 LOAD [/T][ファイルネーム]

構文図



LOADは、プログラムを周辺装置から読み出し、メモリに格納する命令です。

SAVEで、Aを付けてキャラクタイメージで記録したのも、普通に(バイナリイメージで)記録したのも、区別することなく読み込めます(CZ-8CB01、WA-3600で、キャラクタイメージ時は、SAVE時同様、ガチャガチャと音をたてます)。

カセットテープからのLOADで、ファイルディスクリプタを省略したり、ファイルネームを省略した時、ファイルネームが

" " (スペース13個)を意味するような指定をした時には、最初に見つけたプログラムをLOADします。やさしくいえば、LOADとだけすれば、テープ上で最初に見つけたものを読み出すわけです(いつもやっていますよネ!)。これ以外の時は、そのファイルを見つけるために、APSSとストップ、再生の状態を繰り返し、高速度でサーチをします。この時、ファイルネーム表示は「Skip」とともに出て、見つかると「Found」になります。

LOADは、実行が終わると無条件でコマンド待ちに戻ります。また、プログラム中でLOADを使ってもエラーにはなりませんが、あまり(と

いうよりほとんど)意味のないことです。テープからのLOADで、エラー(チェックサムエラーと呼び、正常に読み出しができなかった時に起きます。一部メーカーの機種では、正常でないのにエラーにならないものもあります。イヤなはずのエラーでも、本当は知らせてくれるだけありがたいのです)が起きると、

ON ERROR GOTO

の設定にかかわらず、コマンド待ちに戻ります。BREAK時(中断のさせ方はSAVEの場合と同じです)は、SAVE同様、CONTが効きませんし、それまでに読み込んだ部分も無効になってしまいます(キャラクタイメージ時は、途中まで残ります)。

シャープ系のCZ-1Z001、MZ-1Z001で、/Tを付けてもよいのは、SAVEと同じ理由です。ファイルネームを省略すると、ハドソン系と同じく初めに見つけたプログラムをLOADします。ファイルネームを指定し、かつ合致しなかった時は、同様なAPSS等の繰り返しとなります。メッセージは、取りあえずFoundと出てきて、スキップする時は表示なし、見つかった時はさらにLoadingとなります。エラー・BREAK時にコマンド待ちに戻り、CONTできないのは同じですが、次の点は異なります。

①プログラム中では使用できません(S-BASICを除く)。

②そのかわり(?)LOADの次に、マルチステートメントで命令を続けることができます。

なお、どのBASICでも、ファイルネームを見つけ、実際のロードを開始する直前にNEW命令(相当)が実行され、メモリ上のプログラムは消えてしまいます。したがって、LOADに先立って、NEWを実行する必要はありません。

LOAD

プログラムを読み出す(★)。

LOAD “マージャンゲーム”

マージャンゲームという名前のプログラムを読み込みます。

LOAD:USR(\$0F14)

LOAD終了後、ピッと音を鳴らします(MZ

-1Z001、CZ-1Z001の時。S-BASICでは、\$0F14は\$0AEEにして下さい)。

LOAD:RUN

LOAD終了後、RUNさせます(シャープ系のみ。ハドソン系は、

RUN ファイルディスクリプタ

を使えば同じ効果が得られます)。

ファイルディスクリプタ ★~★★★★

CZ-8CB01、WA-3600、1Z-008B

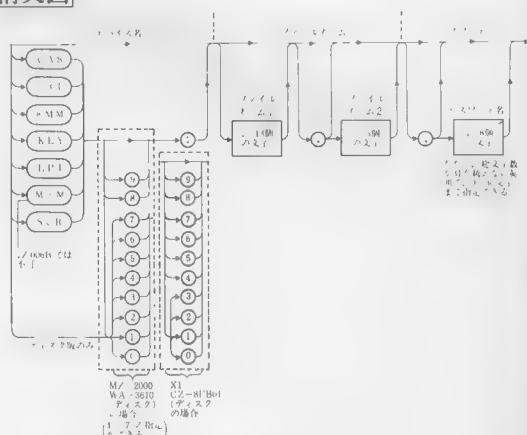
ファイルディスクリプタは、文字式(文字定数、文字変数を含む)で表します。文字の実効長は、31文字以下でなくてはなりません。

その31文字の内容は次のとおりです。

構造 [デバイス名][ファイルネーム][;パスワード]

これ全体でファイルディスクリプタという。

構文図



これらは、プログラム中では、

SAVE “CAS:ABC”

のように、ダブルコーテーションで囲んだり、

A\$ = “CAS:ABC”

としてから、

SAVE A\$

として使います。

SAVE CAS:ABC

ではいけません。

また、ファイルディスクリプタは、デバイス名とファイルネーム(と、パスワード)からなるもので、CAS:はデバイス名のひとつです。CZ

ー8CB01やWA-3600のマニュアルには、このデバイス名がファイルディスクリプタとして説明されていますが、一般的なBASICの慣習では、ファイルディスクリプタにはファイルネームまで含まれることになっているので注意して下さい。ここでは従来の慣習に従うことにします(方言は極力減らしたいものです)。)

デバイス名(★★★)は、3文字以下のアルファベット+1文字の数字で、周辺装置の名前を表し図中にあるとおり、

①CAS:

カセット(入出力のみ。モード“I”と“O”)。

②CRT:

画面で、コントロールコードが効かないモード(出力のみ。モード“I”と“O”)。

③EMM:

I/Oデータ機器社のEMMボード。一応、EMM0:~EMM9:まで10個使えるが、このボードを取り付けないと使用できない(入出力。WA-3600と、MZ-2000用ディスク版のWA-3650D、X1でのディスク版のCZ-8FB01では、ランダムアクセスとアペンドができる。

モード“I”、“O”(“R”、“A”)。

④KEY:

キーボード(入力のみ。モード“I”)

⑤LPT:

プリンタ(出力のみ。モード“O”)

⑥MEM:

X1、MZ-2000では、グラフィックRAM(48Kバイト)を取り付けている時に限り、OPTION SCREEN 2のモードで、デバイスとして利用できる。MZ-700では使えない(入出力。EMM同様、WA-3600、WA-3650DとCZ-8FB01ではランダムアクセス、アペンドも可。モード“I”、“O”(“R”、“A”)。

⑦SCR:

画面で、コントロールコードが効くモード(出力のみ。モード“O”)。

⑧0:~3:

X1とMZ-2000でディスクをいう(ディ

スク版でしか使えません)。MZ-2000では、各ドライブは、1~4のシールがはつてありますが、HuBASICとしては、0~3と呼びます。X1(CZ-8FB01)とMZ-2000(WA-3650D)とで、ディスクの共用(互いにLOAD、SAVE)ができます(入出力、ランダムアクセス、アペンドができる。モード“I”、“O”、“R”、“A”)

⑨4:~7:

MZ-2000のWA-3650Dでのみ使える。0:~3:はX1に合わせるため、全データを反転(93H→5CHのように)させ、サーフェイス(A面/B面の割り付け)も逆にしているのですが、4:~7:では、普通に戻し、MZ-2Z001(シャープBASICのディスク版)と同じにしています。4:~7:でのファイル作成(SAVE、OPEN等)は同様に(モード“I”、“O”、“R”、“A”とも)使えますが、ほとんど意味がありません。ただ、DEVIS、DEVO\$でMZ-2Z001用ファイルを直接アクセスするような場合に役立ちます。

以上は小文字で書いてはいけません。もちろん、バージョンアップがあれば、デバイスが増えることもあります。逆に考えれば、このデバイス名の変更で、従来のプログラムがそのまま新デバイスをサポートできるという特徴があります。

デバイス名の一部として、CAS0:のように「ユニット番号」を入れることもできます(★★★)。ユニット番号は、0~9の数字1個ですが、EMMとディスク以外のデバイスでは無視されてしまいます。つまり、CAS:、CAS0:とCAS1:とは区別されません。

ファイルネーム①は13文字、ファイルネーム②は3文字と決まっていますが、それ未満の字数しか指定しなかった時は、残りはスペースのコード(CHR\$(32))でうめられます(★★★)。1Z-008Bでは、ファイルネーム②は、SAVE、LOAD時などには表示されません。両者間の(ピリオド)は、ファイルネーム②を指定しないなら、省略してかまいませんが、結局はファ

イルネームとしては登録されます。極端な話、

“.”と“”（ファイルネーム指定なし）と、
“ ”

とは、まったく区別されません。この場合には、
“ ”

の意味になります)。もともと、この. は、ソースファイルからRBファイルを作り、マシン語ファイルを作る、という一連の作業をするDOS(★★★)(MZ-2000のフロッピーDOSなど)にとって便利のように、TEST、ASC→TEST、RB→TEST、OBJと、同じ内容で型状の違うファイルで、そのたびに新ファイルネームを考えなくてもすみ、後で見てもわかりやすいというメリットを持たせるために使われはじめたものです。

BASICでは、FILESとすれば、Bin,Bas,Ascのように表示されるため、特に必要ないとも思われますが、プログラム中ではミスが少なくてすむでしょう。たとえば、あるBASICプログラム中でマシン語サブルーチンを使うなら、そのファイルネームを~.Objにするとすることもできます。ディスクBASICでは、“Utility”のサブルーチンが、“Utility.Obj”として入っています。

なお、ファイルネーム①のなかに、や:、0番のコード(CHR\$(0))が入っているはいけません(★★★)。ファイルネーム②の中にも、:、0番のコードが入っているはなりません。はファイルネーム①と②のセパレータと見なされてしまうからです(DisassV1.0.Objというのは不可。DisassV1.0はエラーではないが、1と0の間が離れていますので、カナの読点(.)を使って、DisassV1.0.Objとすると解決できる)。:は、もしデバイスを指定しているのなら使えますが、そうでないと変なデバイスが指定されたと思われ、エラーになります。したがって、使わない方が無難です。CHR\$(0)は、BASICインタプリタ内でのエンドマークとして扱われていますので、それ以降の文字が無視されてしまいます。

なお、デバイス名としてCRT:、SCR:、LPT:、KEY:を使った時は、ファイルネームは無視されます。

パスワード(★★★★)は、;とともに指定しますが、ファイルディスクリプタは31文字までしか許されませんから、なるべく8文字以下にして下さい。これらの文字は、特殊な方法で1バイトに圧縮されます。原則としてこのパスワードが合致しないならLOAD、OPEN、KILL等がまったくできなくなります。会社やグループでひとつのメディア(ディスケット等)を使う場合などに使用すると便利です(例、SAVE “ディスクアセンブラ;タカハシユウイチ”)。

なお、ファイルディスクリプタそのものを省略すると、原則として、“ ”すなわち、
“ ”

が指定されたものと見なされます。例外はINIT(“CRT:”となる)、LIST(“CRT:”)、LLIST(“LPT:”)、DEVICE(エラーになる)です。デバイス名のみを省略すると、DEVICE文で指定されたデバイスが指定されたものと見なします。

パスワードを省略すると、パスワードなしとなります。

ファイルディスクリプタは、今すぐにはすべてを覚えなくてはならないものではありません。取りあえずは、ファイルネームであると考えても差し支えないでしょう。

5. プログラムを実行する

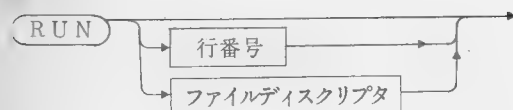
これまでプログラムの入力法、テープとのやりとり方法を説明しましたが、いよいよプログラムの実行です。RUN以外にも、いろいろな方法があります。

[RUN] ★ 省略形=R.

CZ-8CB01、WA-3600、1Z-008B

[文法] RUN { 行番号
 { ファイルディスクリプタ } }

構文図

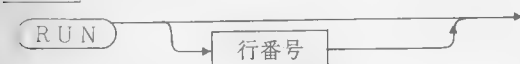


〔注.〕ファイルディスクリプタは、必ず、“”から始めること。

CZ-1Z001、MZ-1Z001、
S-BASIC

文法 RUN [行番号]

構文図



RUNは、プログラムの実行を始める命令のうち、最も基本的かつ重要なものです。

HuBASIC系のCZ-8CB01、WA-3600、1Z-008Bでは、まず変数のクリア（配列変数（★★）、FN（★★★）、OPTION BASE（★★）、スタック（★★）を含みます）と、ファイルのクローズ（★★★）（CZ-8CB01とWA-3600のみ）を行います。その後、行番号があるなら指定の行から、ファイルディスクリプタ（ファイルネーム等）があるならそのプログラムをLOADした後に、RUNのみで後に何も指定されてないなら、現在のプログラムの先頭から実行を始めます。

シャープ系のCZ-1Z001、MZ-1Z001、S-BASICでは、行番号があるなら、その行から実行をはじめます。ただのRUNならまず変数のクリア（配列変数（★★）、FN（★★）、スタック（★★）を含みます）を行います。その後、先頭の行から実行を始めます。

例を示しましょう。

RUN

変数をクリアして、先頭から実行を始めます。

RUN 50

50行から実行を始めます。HuBASIC系では、あらかじめ変数をクリアしますが、シャープ系では、変数はそのまま残りますので、後で出て来るGOTO文と同じことになります。

RUN “ABC”

これは、HuBASIC系のみです。LOAD

“ABC”の後にRUNとしたのと同じです。

HuBASIC系での注意をいくつかしておきましょう。

まず、RUN 行番号の時に、変数がクリアされるという点。シャープ系のBASICを使い慣れた人の中には、変数を残したいのにこれを使ってしまうことも多いようですから、シャープ系を使う時にも、

GOTO 行番号

にしておくのが賢明でしょう。

そして、後に出てくるラベル（★★★★）は、ファイルディスクリプタと区別が付かなくなないように注意して下さい。また、ファイルディスクリプタの指定の際、変数を使っても（クリアされて）“”と同じになるため、意味がなくなってしまう。

最後に、（これはエラーで知らせてないため特に気を付けて欲しいのですが）ファイルを作成中（★★★）に、

RUNファイルディスクリプタ

を使う時は、特にあらかじめテープをそのまま（ファイルの入ったテープを入れたまま）で、

CLOSE

として、そのファイルを閉じるか、

CLEAR

または、

CLR

または、

KILL #1（1は、OPENで使った番号にして下さい）

によって、ファイルをキャンセルして下さい。そうしないと、ロードしようとしてセットしておいたテープに対して、CLOSE（★★★）相当を実行する（つまり書き込みを行ってしまう）ことになり、運が悪ければそのテープに入っていたプログラムがパー！になってしまうかも知れません。ただ、どうせファイルをキャンセルするなら、LOADコマンドを使った方が楽です。LOADはキャンセルの機能を持ち合わせているからで、その後RUNを行う、すなわち、

LOAD “ABC”

RUN

とするわけです。

なお、RUNは原則としてコマンドですから、ダイレクトモードでのみ使うのが普通ですが、プログラム中で使うことも許されます。

```
1000 RUN
```

は、

```
1000 CLR:GOTO 10
```

(10は、その時の最小の行番号とします)の意味で利用でき、「メモリが少なくてすむ(省メモリ)」、「最小の行番号がいくつであらうと関係ない(前の方にプログラムを追加した時など)」という

[リスト1-1] 簡易データベース(変数=1文字、ラベル=使用せずの場合)

```
10 A=1000:DIM B$(A)
20 CLS
30 PRINT "1 ... DATA INPUT"
40 PRINT "2 ... DATA EDIT and INPUT"
50 PRINT "3 ... DATA PRINT"
60 PRINT "4 ... DATA LPRINT with line number"
70 PRINT "5 ... DATA LPRINT without line number"
80 PRINT "6 ... DATA SAVE"
90 PRINT "7 ... DATA LOAD"
100 PRINT "8 ... END"
110 B=0:INPUT "JOB No. ":B
120 ON B GOTO 130,140,300,350,400,550:GOTO 20
130 C=0:GOTO 150
140 C=1:D=-1
150 IF C=0 THEN 190
160 IF D=E THEN 190
170 FOR F=D+1 TO E:A$=B$(F):IF A$<>" " THEN A$=MID$(STR$(F),2)+ " "+A$:PRINT CHR$(5):A$+STRING$(LEN(A$),20):F=E
180 NEXT
190 LINE INPUT A$:IF LEN(A$)=0 THEN 20
200 C$=LEFT$(A$,1):IF LEN(C$)=0 THEN 20
210 IF "9">C$ AND C$>="0" THEN 230
220 A$=MID$(A$,2):GOTO 200
230 G=0
240 G=G+1:C$=MID$(A$,G,1):IF LEN(C$)=0 THEN 260
250 IF "9">C$ AND C$>="0" THEN 240
260 H=VAL(LEFT$(A$,G)):IF H>A THEN BEEP:GOTO 150
270 D=H:B$(D)=MID$(A$,G+1)
280 IF D>E THEN E=D
290 GOTO 150
300 FOR F=0 TO E
310 A$=B$(F):IF A$<>" " THEN PRINT F:A$
320 NEXT
330 GOTO 110
340 C=1:GOTO 360
350 C=0
360 FOR F=0 TO E
370 A$=B$(F):IF A$="" THEN 400
380 IF C=1 THEN LPRINT F:
390 LPRINT A$
400 NEXT
410 GOTO 20
420 D$="":INPUT "File name ":D$
430 OPEN "0",#1,D$
440 FOR F=0 TO E
450 A$=B$(F):IF A$<>" " THEN PRINT #1,F:PRINT #1,A$
460 NEXT
470 CLOSE:GOTO 20
480 D$="":INPUT "File name ":D$
490 FOR A=0 TO E:B$(A)="" :NEXT:E=0
500 OPEN "1",#1,D$
510 IF EOF(1) THEN CLOSE:GOTO 20
520 INPUT #1,D:LINE INPUT #1,B$(D)
530 IF D>E THEN E=D
540 GOTO 510
550 END
```

メリットがあります。

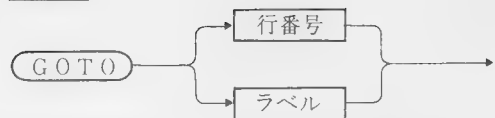
さて、次は、GOTO文の説明です。

GOTO ★~★★★★ (ラベル) 省略形=G.

CZ-8CB01、WA-3600、1Z-008B

文法 GOTO { 行番号
ラベル }

構文図



CZ-1Z001、MZ-1Z001、S-BASIC

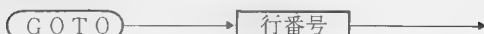
〔リスト1-2〕リスト1-1と同じものを変数を2文字以上のわかりやすいものを使った場合

```

10 MAXDATA=1000:DIM DAT$(MAXDATA)
20 CLS
30 PRINT "1 ... DATA INPUT"
40 PRINT "2 ... DATA EDIT and INPUT"
50 PRINT "3 ... DATA PRINT"
60 PRINT "4 ... DATA LPRINT with line number"
70 PRINT "5 ... DATA LPRINT without line number"
80 PRINT "6 ... DATA SAVE"
90 PRINT "7 ... DATA LOAD"
100 PRINT "8 ... END"
110 JOBNO=0:INPUT "JOB No. ";JOBNO
120 ON JOBNO GOTO 130,140,300,350,420,480,550:GOTO 20
130 FLAG=0:GOTO 150
140 FLAG=1:LIN=-1
150 IF FLAG=0 THEN 190
160 IF LIN=MAX THEN 190
170 FOR LNO=LIN+1 TO MAX:DT$=DAT$(LNO):IF DT$<>" " THEN DT$=MID$(STR$(LNO),2)+" "+DT$:PRINT CHR$(5);DT$+STRING$(LEN(DT$),29);:LNO=MAX
180 NEXT
190 LINE INPUT DT$:IF LEN(DT$)=0 THEN 20
200 MOJI$=LEFT$(DT$,1):IF LEN(MOJI$)=0 THEN 20
210 IF "9">MOJI$ AND MOJI$>"0" THEN 230
220 DT$=MID$(DT$,2):GOTO 200
230 SKIP=0
240 SKIP=SKIP+1:MOJI$=MID$(DT$,SKIP,1):IF LEN(MOJI$)=0 THEN 260
250 IF "9">MOJI$ AND MOJI$>"0" THEN 240
260 LIN1=VAL(LEFT$(DT$,SKIP)):IF LIN1>MAXDATA THEN BEEP:GOTO 150
270 LIN=LIN1:DAT$(LIN)=MID$(DT$,SKIP+1)
280 IF LIN>MAX THEN MAX=LIN
290 GOTO 150
300 FOR LNO=0 TO MAX
310 DT$=DAT$(LNO):IF DT$<>" " THEN PRINT LNO;DT$
320 NEXT
330 GOTO 110
340 FLAG=1:GOTO 360
350 FLAG=0
360 FOR LNO=0 TO MAX
370 DT$=DAT$(LNO):IF DT$="" THEN 400
380 IF FLAG=1 THEN LPRINT LNO;
390 LPRINT DT$
400 NEXT
410 GOTO 20
420 FIL$="":INPUT "File name ";FIL$
430 OPEN "O",#1,FIL$
440 FOR LNO=0 TO MAX
450 DT$=DAT$(LNO):IF DT$<>" " THEN PRINT #1,LNO:PRINT #1,DT$
460 NEXT
470 CLOSE:GOTO 20
480 FIL$="":INPUT "File name ";FIL$
490 FOR A=0 TO MAX:DAT$(A)="":NEXT:MAX=0
500 OPEN "I",#1,FIL$
510 IF EOF(1) THEN CLOSE:GOTO 20
520 INPUT #1,LIN:LINE INPUT #1,DAT$(LIN)
530 IF LIN>MAX THEN MAX=LIN
540 GOTO 510
550 END
  
```

文法 GOTO 行番号

構文図



GOTOは、主にプログラム中でステートメントとして使うものですが、中断したプログラムの再開用にダイレクトモードでも使われます。

RUNで始まるプログラム実行は、原則として

〔リスト1-3〕 リスト1-1と同じものをラベルを使ったもの(他人が見てもかなりわかりやすくなっている)

```

10 MAXDATA=1000:DIM DAT$(MAXDATA)
20 LABEL "MENU":CLS
30 PRINT "1 ... DATA INPUT"
40 PRINT "2 ... DATA EDIT and INPUT"
50 PRINT "3 ... DATA PRINT"
60 PRINT "4 ... DATA LPRINT with line number"
70 PRINT "5 ... DATA LPRINT without line number"
80 PRINT "6 ... DATA SAVE"
90 PRINT "7 ... DATA LOAD"
100 PRINT "8 ... END"
110 LABEL "JOB INPUT":JOBNO=0:INPUT "JOB No. ":JOBNO
120 ON JOBNO GOTO "INPUT","EDIT","PRINT","nLPRINT","LPRINT","SAVE","LOAD","END":
GOTO "MENU"
130 LABEL "INPUT":FLAG=0:GOTO "INPUT ルーフ"
140 LABEL "EDIT":FLAG=1:LIN=-1
150 LABEL "INPUT ルーフ":IF FLAG=0 THEN "INPUT 1L"
160 IF LIN=MAX THEN "INPUT 1L"
170 FOR LNO=LIN+1 TO MAX:DT$=DAT$(LNO):IF DT$<>"" THEN DT$=MID$(STR$(LNO),2)+
"+DT$":PRINT CHR$(5);DT$+STRING$(LEN(DT$),29);:LNO=MAX
180 NEXT
190 LABEL "INPUT 1L":LINE INPUT DT$:IF LEN(DT$)=0 THEN "MENU"
200 LABEL "SEARCH スワシ":MOJI$=LEFT$(DT$,1):IF LEN(MOJI$)=0 THEN "MENU"
210 IF "9">MOJI$ AND MOJI$="0" THEN "スワシ アリ"
220 DT$=MID$(DT$,2):GOTO "SEARCH スワシ"
230 LABEL "スワシ アリ":SKIP=0
240 LABEL "スワシ SKIP":SKIP=SKIP+1:MOJI$=MID$(DT$,SKIP,1):IF LEN(MOJI$)=0 THEN "ス
ワシ オフリ"
250 IF "9">MOJI$ AND MOJI$="0" THEN "スワシ SKIP"
260 LABEL "スワシ オフリ":LIN1=VAL(LEFT$(DT$,SKIP)):IF LIN1>MAXDATA THEN BEEP:GOTO "I
NPUT ルーフ"
270 LIN=LIN1:DAT$(LIN)=MID$(DT$,SKIP+1)
280 IF LIN>MAX THEN MAX=LIN
290 GOTO "INPUT ルーフ"
300 LABEL "PRINT":FOR LNO=0 TO MAX
310 DT$=DAT$(LNO):IF DT$<>"" THEN PRINT LNO:DT$
320 NEXT
330 GOTO "JOB INPUT"
340 LABEL "nLPRINT":FLAG=1:GOTO "LPRINT ルーフ"
350 LABEL "LPRINT":FLAG=0
360 LABEL "LPRINT ルーフ":FOR LNO=0 TO MAX
370 DT$=DAT$(LNO):IF DT$="" THEN "LPRINT シャイ"
380 IF FLAG=1 THEN LPRINT LNO:
390 LPRINT DT$
400 LABEL "LPRINT シャイ":NEXT
410 GOTO "MENU"
420 LABEL "SAVE":FIL$="":INPUT "File name ":FIL$
430 OPEN "O",#1,FIL$
440 FOR LNO=0 TO MAX
450 DT$=DAT$(LNO):IF DT$<>"" THEN PRINT #1,LNO:PRINT #1,DT$
460 NEXT
470 CLOSE:GOTO "MENU"
480 LABEL "LOAD":FIL$="":INPUT "File name ":FIL$
490 FOR A=0 TO MAX:DAT$(A)="" :NEXT:MAX=0
500 OPEN "I",#1,FIL$
510 LABEL "テーフ ニュウリョク ルーフ":IF EOF(1) THEN CLOSE:GOTO "MENU"
520 INPUT #1,LIN:LINE INPUT #1,DAT$(LIN)
530 IF LIN>MAX THEN MAX=LIN
540 GOTO "テーフ ニュウリョク ルーフ"
550 LABEL "END":END
  
```


行番号の少ない方から、またひとつの行の中では三から順にステートメントを実行し続けることになっていますが、その流れを強制的に変えるのがこのGOTOです。

原則として、GOTOによって分岐できる飛び先は1行の先頭だけです。マルチステートメントといって、1行中でいくつもステートメントを置ける（ようするに：でつなぐ）ことは既にお話したとおりですが、その途中に割り込むことはできないわけです。

一般的なBASICでは、GOTOで指定するのは行番号だけですが、HUBASICだけはアルファベットやカナによるわかりやすい名前を使うことができます。つまり、ひとつの行番号にひとつの名前（これをラベルと言います）を対応させておき、GOTO文等での行番号の代わりに指定できるというものです。

リスト1-1～1-3を見て下さい。

リスト1-1は、変数名を1文字にしておき、ラベルも使っていません。

リスト1-2は、変数名を2文字以上のわかりやすいものにしています。

リスト1-3は、ラベルを使用し、さらに見やすいプログラムになっています。

GOTO等でのラベル使用は、見やすく、わかりやすいプログラムの作成に、大いに役立っているのがわかります。ただ、

- ・メモリを多く使う（決してムダ使いではないが）

- ・スピードが遅くなる

といったデメリットもありますから、その場に対して使い分けるのが良いでしょう。だからこそ、この機能は★★★★とし、誰もが知っておいて欲しい、というほど重要ではないと評価しているのです。

私の作った「X1ディスアセンブラ」というユーティリティソフト（第II編 第3章）では、初めにラベルを使ってプログラムを開発し、完全にバグが取れた時点で行番号に変えています。これによって、開発も早く終わりましたし、プログラムの実行スピードの高速化を図ることができたわ

けです。つまり、ラベルを使用すると、特にデバッグの際に便利だと言えるのです。

なお、リスト1-1～1-3は、簡単な命令だけで作った、ごく単純なデータベース（と言うよりエディタ）です。きちんと動きますので、使ってみて下さい。使ってみるとわかるはずですが、このプログラムではスピードはまったくと言って良いほど、関係ありません。長さも短いことですし、メモリ効率もほとんど関係しません（ちなみにリスト1-1は1192バイト、リスト1-2は1414バイト、リスト1-3は1181バイトです）から、この場合はリスト1-3が適していると言えるでしょう。

ラベル (★★★★)

ラベルは、特定した行番号と1対1に対応させ、GOTO、GOSUB等で行番号の代わりに指定するものです。

ラベルは、GOTO、GOSUB等で参照される行のみ付ければ（LABEL文による、LABEL文そのものはDATA文同様、実行しても、これといった働きを行いません）OKで、これによってブロックの区切りがわかりやすくなることもメリットのひとつです。

ラベルは原則として文字定数を使用し、

```
10 LABEL "ABC"
```

のように1行の先頭におきますが、

```
10 LABEL A$
```

のように、文字変数や文字式でも構いませんし、

```
10 A=B:LABEL "ABC":C=D
```

のように、行の途中に置いても差し支えありません。

GOTOの方も、

```
100 GOTO "ABC"
```

のように文字定数が原則ですが、

```
100 GOTO A$
```

も可能です。これらを使うと、プログラムの大幅な省メモリ化に役立つこともあります。本来の目的であるプログラムを見やすくするという点では逆効果でありますし、将来的に「BASICコンパイラ」が発表されることがあれば、そのまま

使うことができなくなりますので、定数だけにしておくのが良いでしょう。

なお、LABELに続けてマルチステートメントにすることは、大いに結構なことです。その場合は、:で区切るのが普通ですが、好みによっては、

10 LABEL "ABC" A=B
のようにスペースで区切っても構いません。見やすい方を使ってください。

6. プログラムを止める

プログラムを止めたり、終了させたりする命令などをいくつか見てみましょう。

BREAK によるプログラムの中断 ★ 省略形=なし

CZ-8CB01, WA-3600, 1Z-008B

CZ-1Z001, MZ-1Z001, S-BASIC

プログラムを実行中に、途中で止めなくなった時は、**SHIFT** + **BREAK**、つまり**SHIFT**キーを押しながら**BREAK**キーを押すことで、それが可能です。

プログラム実行中は、1ステートメントが終わるたび（つまり、マルチステートメントのコロンを通過する時と、次の行に移る時）にBREAKチェックを行います。したがって、原則としてひとつのステートメントの実行中には、BREAKチェックがありません（BASICインタプリタが行わないということ）し、当然中断することはできません。

しかし、ひとつのステートメントが、かなり時間を使うもの（PAINT文や、LIST命令、SAVE命令、LOAD命令、MUSIC・PLAY文など）は特別で、中断することができます。

〔注〕CONTすることはできない。

なお、X1はサブCPUを持っているため、**CTRL** + **BREAK** や **CTRL** + **C** でも同様の効果が得られます。

まあ、これらのことは誰でも知っているかと思います。次は、一時停止する方法ですが、こちら

はまだの人も多いのかも知れません。

プログラムの一時停止 ★★ 省略形=なし

CZ-8CB01, WA-3600, 1Z-008B

CZ-1Z001

これらのBASICでは、**SHIFT** + **BREAK** のチェックが行われる時（前項のとおり）に、同時に一時停止のチェックも行われます。

CZ-1Z001では、**ESC**を押す（カセット関係を除く）と、カーソルが点滅し、何かキーの押されるまで止まってくれます。ここでもし**SHIFT** + **BREAK**を押したなら、プログラムの実行が中断しますが、その他のキーを押せば、何事もなかったかのように続行されます。これを応用する（★★★）と、**ESC**を押し続けてリポートさせれば、ゆっくりとプログラムが進行する、のようなこともできます。一時停止と続行が繰り返され、ゆっくりとなるのです。

これ以外のBASICでは、CZ-1Z001よりも簡単になっており、**BREAK**のみ（CZ-8CB01では**CTRL** + **S**でもよい）を押し続けると、その間だけ止まっています。したがって、本でも参考にしようか、といって手を離すと、すぐに再開されてしまいますから注意して下さい。

STOP ★★ 省略形=S. (HUBASIC系)

CZ-8CB01, WA-3600, 1Z-008B

CZ-1Z001, MZ-1Z001, S-BASIC

文法 STOP

構文図

STOP →

SHIFT + **BREAK** は、その場になって中断したい時に入力するものですが、特定の場所で止めたい時は、その位置にSTOP文を置きます。

STOP文は、**SHIFT** + **BREAK** とまったく同じ効果を持ちます。

END ★ 省略形=EN. (HuBASIC系)
CZ-8CB01, WA-3600, 1Z-008B
CZ-1Z001, MZ-1Z001, S-BASIC

文法 END

構文図



STOPは中断でしたが、ENDは終了です。つまり、END文が来ると、以後のプログラムの実行にかかわらず、そこでプログラムが止まります。

HuBASIC系では、OPENされているファイルがある時は、すべてCLOSEされます(★★★)。

シャープBASIC系では、

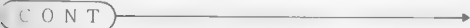
*STOP IN行番号

と出ない他は、STOPと同じ処理になります。よって本来の意味とは離れてしまいますが、CONTすることもできます。

CONT ★★ 省略形=C. (HuBASIC系)
CZ-8CB01, WA-3600, 1Z-008B
CZ-1Z001, MZ-1Z001, S-BASIC

文法 CONT

構文図



CONTは、STOP文やステートメントが終了した後のBREAK入力によって中断したプログラムの実行を再開する命令です。

CONT

とすることで再開が可能ですが、次のような場合はエラーとなり、再開できません。

- ・ステートメント等の実行中にBREAKした時、エラーがあつて中断した場合(普通に中断した時はOKです)。
- ・中断した後に、プログラムの入力・修正・抹消を行った場合。

また、HuBASIC系では、

- ・CLR、CLEARによって変数を消した後もできません。それに、
- ・LIMIT、CLEARアドレスを使った後

はCONTできるのですが、FOR~NEXTループの中などでは、スタックが破壊されてしまいますから、まったく同じに再開することはできません(★★★)。

ダイレクトモードを中断した時は、HuBASIC系のCZ-8CB01等と、シャープBASIC系のCZ-1Z001等では、処理の方法が異なります。

- ・HuBASIC系では、CONTは常にプログラム実行の再開です。
- ・シャープBASIC系では、ダイレクトモードもCONTできます。逆に、プログラム中断後にダイレクトモードを行い、それを中断したなら、プログラムのCONTはできなくなるとも言えます(★★★)。

CONTコマンドで再開できなかった時は、GOTO文を使うとよいでしょう。

HuBASIC系では、CONTコマンドが実行できるかどうかは、OKの表示でわかるようになっています。

Ok,

なら再開可。

Ok

か、何も出てこない(プログラム入力・修正・抹消後)時は、再開不可能です。

7.知っている便利なコマンド

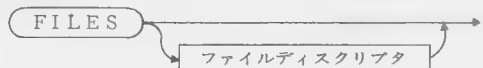
これまでは、プログラムを作ったりするのに欠かせない命令を中心に見てきました。ここからは、知らなくとも構わないが、知っているるととても便利な命令を中心に解説してきたいと思います。

特にHuBASIC系では、この類いの命令が強化されたものとなっています。

FILES ★★ 省略形=FIL.
CZ-8CB01, WA-3600

文法 FILES [ファイルディスクリプタ]

構文図



自作したプログラムが増えてくると、一本のテープに、つい何本ものプログラムを入れてしまうことがあります。それでも、SAVEするたびに紙に記入しておけば混乱も少ないのですが、これを忘れてしまうことも多いものです。

フロッピーディスクならこんなことも起きないですむのだが…という発想の元に、カセットテープに対してもFILESという命令がサポートされています。電磁メカのカセットデッキが使えるだけのこともあって、他メーカー機にはできない便利なものになっています。

カセットテープをカセットデッキにセットして(巻戻しておかなくても結構です)、ダイレクトモードで、

FILES

と入力すると、テープが先頭まで巻き戻り、再生(PLAY)状態になります。そして、何かプログラムが見つかり、ファイルネーム等が表示され、APSS後、さらに次のプログラムを捜しに行きます。これが、BREAKするかテープの最後まで行く(WA-3600はキャッチできません)まで繰り返されます。

なお、DEVICE文(★★★★)によって、ファイルディスクリプタのデフォルトをカセット(CAS:)以外にしている時は、

FILES "CAS0:"

として下さい。FILESの実行可能なデバイスは、他にMEM:、EMM:、ディスク(もちろんディスク版のみ)があります。

FILESは、LISTコマンドと同様、グラフィックの出力ページをゼロ(表示なし)にします。

FILESで表示されるデータは、CZ-8CB01の場合、次のようになっています。

Bas "CAS0:TAST X1 "

'85/10/25/FRI 11:18

まず、Basは、BASICで書かれたプログラム、BinならBASICのSAVEM、モニタのSで書かれたマシン語プログラム、AscならOPEN文によって作られたデータファイルです。

次のCAS0:の所がデバイス名、その後の16文字がファイルネーム(このふたつを合わせて、ファイルディスクリプタと呼びます)です。次の'は、1983年を略した意味に見えますが、実はREM文と同じ処理のアポストロフィ(')なのです。フロッピーディスクを使っているとカーソルを上を持って行き、Basの所をLOADに変えるだけでロードできるように、という機能も兼ねています。

85/10/25/は、もちろん85年10月25日で、FRIは金曜日、11:18は午前11時18分(24時間制です)の意味です。

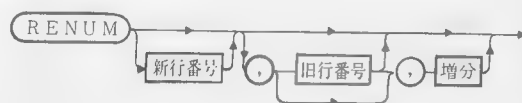
こうして見てみると、そのプログラムをいつ作ったか(正確にはいつSAVEしたのか)、ということも一目でわかりますし、どれが最新版なのかも容易にわかります。これらの日付け等は、X1のカレンダー機能をフル活用したものですから、日頃から時計を合わせるようにしておくと良いでしょう。年が82年になってしまう場合は、一度合わせてから、本体うしろのスイッチやコンセントで電源を切ることをせずに、前面のスイッチで行って下さい。

RENUM ★★★ 省略形=REN.

CZ-8CB01、WA-3600、IZ-008B、S-BASIC

文法 RENUM [[新行番号] [, [旧行番号] [,増分]]]

構文図



プログラムというのは、普通10行から20、30…と10ずつ増えた行番号で作っていくわけですが、追加が必要になって15行や41行のような行を使うこともあります。これが何度も繰り返されると、90行と91行の間に追加したい場合も出てくるのですが、そのままでは困難ですし、かと言ってGOTO文で後ろの方に一度飛ばして…などとやると、スパゲッティプログラムになってしまいます。

また、行の追加、抹消を何度も行くと、行番号

がそろわずに見づらくなる場合も多いでしょう。

このような時に使うのがRENUMコマンドです。

RENUM

とすることで (バラバラに並んだ行番号が) 10行おらきちんと20、30、40…と10ずつ増えたものになってくれます (リナンバーすると言います)。やってみましょう。

```
15 FOR A=32 TO 255
35 FOR B=1 TO 7
40 COLOR B
90 PRINT CHR$(A);
91 NEXT
92 NEXT
93 GOTO 15
```

ここで、

RENUM

と入力すると、

```
10 FOR A=32 TO 255
20 FOR B=1 TO 7
30 COLOR B
40 PRINT CHR$(A);
50 NEXT
60 NEXT
70 GOTO 10
```

ハイ、このとおりになります。「GOTO」の飛び先も自動的に変更してくれるのですね。かなり便利に使えそうです。[注]「飛び先」が存在しない時は、GOTO65535のように変更されます。

RENUMは、行番号や増分などを10以外にすることもできます。

RENUM 100, 20

なら、100行から、120、140…と20行ずつの行番号になります。ここでの100は「新行番号」と言い、指定しなかった時は10 (10行からという意味) と見なされます。20の方は「増分」と言い、指定しなかった時は10 (10ずつ増える行番号にするという意味) と見なされます。ですから、

RENUM 10, 10

RENUM 10

RENUM ,, 10

RENUM

これらはまったく同じ意味になるのです。

「旧行番号」は、「プログラムの一部 (ある行から後だけ) をリナンバーする」時に使います。

RENUM 500, 395

なら、395行～プログラムの最後を、500, 510, 520, …のような行にしてくれます。

RENUM 500, 395, 5

なら、500、505、510…のようになります。旧行番号を指定しないと、0の意味 (つまり先頭から後ろ、要するに全部) になります。

RENUM

は、

RENUM 10, 0, 10

の意味と考えてよいでしょう。

SEARCH ★★★ 省略形=SE.

CZ-8CB01、WA-3600、1Z-008B

文法 SEARCH 文字式

構文図

SEARCH — 文字式 —

プログラムを作っていて、次第に長くなってくるとLISTが画面に入り切れなくなってしまう。こういう場合に、

- ・××行には、どこから飛んで来る (GOTOして来る) のだろう。
- ・変数××は、どこで使われているのだろう。
- ・PRINT A\$, B\$ というのは、どこにあったのだろう。

などと思った時は、普通なら、LISTとした後にBREAKを押して一時停止をさせながら、全行を自分で追って探すことと思いますが、このSEARCHコマンドを使うと、コンピュータが高速で探してくれるのです。

X1には、RENUMのところで使ったプログラム (RENUM後) が入っているとして、

SEARCH "COLOR"

なら、

30 COLOR B

のように、その行 (COLORのある行) がリストされます。これをスクリーンエディットすることも、もちろん可能です。

SEARCH "A"

なら、10行と40行がリストされます。

SEARCH "O"

とすると、FORやCOLOR、GOTOの「O」も対象ですので、10、20、30、70行がリストされます。

SEARCH "10"

なら、10行と70行がリストされます。

なお、RENUMコマンドを実行した後は、なるべく、

SEARCH "65535"

としてみて下さい。

100 GOTO 300 ←存在しない行

200 GOTO 100

というプログラムがあった場合、

RENUM

とすると、

10 GOTO 65535

20 GOTO 10

に変わるからです。SEARCHして、何も出て来なかったらOkです。

KEY ★★ 省略形=K.

DEF KEY ★★ 省略形=DEF K.

CZ-8CB01、WA-3600、1Z-008B

文法 KEY 番号, 文字式

DEF KEY 番号, 文字式

構文図



DEF KEY ★★

CZ-1Z001、MZ-1Z001

文法 DEF KEY (番号) = 文字列そのもの

構文図



DEF KEY ★★ 省略形=DEF K.

S-BASIC

文法 DEF KEY (番号) = 文字式

構文図



キーボードのフルキー (アルファベットのある部分) の上の方には、ファンクションキー (正確にはディファイナブルファンクションキー) があります。ここには使用頻度が高いと思われる命令などが定義されており、なかなか便利に使えますが、この内容は必要に応じて変更することができます。

HuBASIC系のCZ-8CB01、WA-3600、1Z-008Bと、S-BASICでは、各キーに15文字まで定義できます。

CZ-1Z001とMZ-1Z001では、全キー合わせて149文字ですので、ひとつに50文字を定義して、他の9個に11文字ずつ、という配分もでき、フレキシビリティに富んでいます。

たとえば、1番目のキー (F1) に、

GOTO 100

を定義したいなら、

KEY 1, "GOTO 100" + CHR \$(13)

.....CZ-8CB01、WA-3600、1Z-008B

DEF KEY (1) = "GOTO 100" + CHR \$(13)

.....S-BASIC

DEF KEY (1) = GOTO 100

(注) は [GRAPH] + [A] ... CZ-1Z001、

[SFTLOCK] + [GRPH] ... MZ-1Z001で入力できます)

.....CZ-1Z001、MZ-1Z001

のようにします。CZ-8CB01やWA-3600では (CZ-1Z001、MZ-1Z001のつもりで)、DEF KEYを使うこともできます。

DEF KEY 1, "GOTO 100" + CHR \$(13)

のようにするわけです。

2番目のキー (F2) に

LIST 100 (□しない)

と定義するなら、

KEY 2, "LIST 100"

CZ-8CB01, WA-3690, 1Z-008B

DEF KEY(2) = "LIST 100"

S-BASIC

DEF KEY(2) = LIST 100

CZ-1Z001, MZ-1Z001

で良いですね。

なお、CZ-1Z001, MZ-1Z001では、指定法が容易なかわりに、

□ : (コロン)

の指定が変則的です。

?A:CONT□ (変数Aの内容を表示して、CONTする)

と、3番のキー(F3)に定義するには、

DEF KEY(3) = ?A!CONT

とします。!のかわりに!を使うわけです。また、DEF KEY文に続けてマルチステートメントを書くことはできません。

MZ-1Z001, WA-3600、以外のBASICでは、キーの6~10番SHIFTを押しながら1~5番のキーを押して下さい。どのBASICでも、「番号」は1~10です。

KEY LIST ★★

省略形=K. L.

CZ-8CB01, WA-3600、

1Z-008B, S-BASIC

文法 KEY LIST

構文図



KLIST ★★ 省略形=KL, (HuBASIC系)

CZ-8CB01, WA-3600、

CZ-1Z001, MZ-1Z001

文法 KLIST

構文図



DEFKEY LIST ★★

省略形=DEFK. L.

CZ-8CB01, WA-3600、

1Z-008B

文法 DEFKEY LIST

構文図



定義してあるファンクションキーの内容を表示するのが、これらのコマンドです(DEFKEY LISTは、DEF KEY文の複産物のようなものですので、あまり利用する必要はありません)。

HuBASIC系とS-BASICでは、リスト内容を直接スクリーンエディットできるフォーマットで表示されます。CZ-1Z001とMZ-1Z001は、単に番号と内容とが並んで出て来ます。

実行例

KEY LIST

```

KEY 1, "AUTO"+CHR$(13)
KEY 2, "?TIME"+CHR$(13)
KEY 3, "KEY"
KEY 4, "LIST"+CHR$(26, 13)
KEY 5, "RUN "+CHR$(13)
KEY 6, "LOAD "+CHR$(13)
KEY 7, "WIDTH "
KEY 8, "CHR$(
KEY 9, "PALET "
KEY10, "CONT"+CHR$(13)
OK

```

CZ-8CB01での実行例

(KLIST, KL, でも同内容です)

KLIST

```

1 RUN ↵
2 LIST↵
3 CONSOLE
4 CONT↵
5 AUTO↵
6 CHR$(
7 DEF KEY(
8 GRAPH
9 SAVE"
10 LOAD ↵

```

Ready
織

CZ-1Z001、MZ-1Z001での実行例

KEY LIST ★★★ 省略形=K, L
L.**DEFKEY LIST** ★★★

省略形=DEFK, LL.

CZ-8CB01、WA-3600

文法 KEY LIST
DEFKEY LIST**構文図**

この命令は、ファンクションキーの内容をプリンタに出力するものです。それ以外の点ではKEY LIST、DEFKEY LISTとまったく同じです。

8.質問コーナー

■質問1

グラフィック命令を使ったプログラムを作っている時に、LIST [] とするとグラフィック画面が消えてしまいます。どうすれば見られますか？

宮城県仙台市 増田勝也 さん

グラフィック関係のプログラムをデバッグしていたり、内容を変更したい時には、普通LISTコマンドを使うわけですが、このコマンドはグラフィックの表示を禁止する仕様のため、変更のために（グラフィックの表示内容を）参考にしようと思ってもうまく行きません。そんな時どうしたら良いのかということを知りたいのだと思います。

答えはいたって簡単で、

CTRL + D (CZ-8CB01の場合。WA-3600では**CTRL**は**SFT LOCK**で代用します)のキー入力だけです。CTRLを押しながらDを押せば良いわけです。これはLIS

T以外にもFILES（特にディスク版で）にも適用されます。

なお、CZ-1Z001、MZ-1Z001では、

GRAPH O123 []

が同じ用途で使えます。

余談ですが、グラフィックを消すには、

SC, [] (HuBASIC系)

GRAPH O0 (シャープBASIC系)として下さい。LIST直後のような状態に戻ります。

■質問2

最近X1Cを購入したばかりの初心者です。CZ-8CB01というのはわかるのですが、WA-3600やCZ-1Z001というのは何なのですか？

大阪市住之区 井上洋二 さん

この章では、X1(X1CやX1Dも同じです)を対象に解説しているわけですが、MZ-2000、2200(MZ-80Bもほぼ同じ)、700についても触れていますので、結局シャープの8bit機のほとんどをカバーしていることになりました。

そして、各機には2系統のBASICが動きますので、

MZ-700	1Z-008B	ハドソン系のBASIC(付属)
X1	S-BASIC	シャープ系のBASIC(付属)
X1	CZ-8CB01	ハドソン系(付属)
X1	CZ-1Z001	シャープ系(BASIC HOME製システムソフトウェアコンバータ+MZ-1Z001)
MZ-2200	WA-3600	ハドソン系(ハドソンから発売しています)
MZ-2200	MZ-1Z001	シャープ系(付属)

[注] ハドソン系のBASICは、HuBASICと言えます

という具合に、6個のBASICになっています。
これらは、各系統毎に

1Z-008B < WA-3600 < CZ-8CB01

(グラフィック (X1のハードを
をサポート) サポート)

S-BASIC<>MZ-1 Z 001=CZ-1 Z 001

この2者は同機能(同じ命令)

ような機能で、例えばHuBASICの最上位バージョンはCZ-8CB01です。

したがって、井上さんはCZ-8CB01とCZ-1Z001についての部分をよく理解するように読んで頂ければ良いわけです。

■質問3

MZ-80Bを使っています。80B用のHuBASIC V2.0 Z-3600(筆者注、WA-3600とはほぼ同内容)にはシャープBASICのIMAGE/Pに相当する命令は無いのですか? また、以前のHuBASIC(筆者注、WA-3600やCZ-8CB01の前身にあたる)にあった、PRINT#2などは?

(抜粋) 江東区亀戸 小川謙治 さん

WA-3600などのプリンタコントロールコードは、マニュアルの「マシン語用」のもの、そのものを使って下さい。

IMAGE/P A\$

というMZ-1Z001(MZ-80BではSB-5520という名前ですが)などでの命令は、

LPRINT CHR\$(27);CHR\$(&H18);CHR\$(LEN(A\$));CHR\$(0);A\$

に、そのまま置き換えられます。よって、IMAGE文に相当するものはありません。この辺は、以前のHuBASICとまったく変わっていません。

PRINT#2は、X1でのPCGに相当する機能をシミュレートするものですので、CZ-8CB01ではカットされています。そして、これを

移植したWA-3600とZ-3620では、PCG用の命令をカットし、PRINT#2も付けないうから、使えません。ただ、縦書きを行うなら、CONSOLE 0, 25, 39, 1(39の所は順次、下げて行く)を実行すれば良いでしょう。

■質問4

①LIMIT &H○○○○を実行した後、○○○○が何だったか確認する(調べる)にはどうするのでしょうか。

また、すべてBASICにするには?

②ダイレクトコマンドとプログラムの中のコマンドとは、どう違うのですか?

③LISTはプログラム中で使えますか?

④RUN行番号とGOTO行番号の違いは?

⑤HuBASICとS-BASICのマシン語プログラムの互換性は?

(抜粋)

北海道岩見市4条東

高橋保盛さん

まず、①ですが、これはBASICの関数等で直接調べることはできません。ただ、FRE(0)という関数を使うと、ある程度推定できます。

A=FRE(0):LIMIT&HFF00:

A=&HFEFE-FRE(0)+A:

PRINT HEX\$(A):

LIMIT A

GOSUBや、FOR~NEXT、WHILE~WEND、REPEAT~UNTILによってスタックを使用していなければ、これでOkです。

ただ、これには問題もあります。まず、この場合のAという変数名は、使っていないか、値が失われてもかまわないものにしておいて下さい。

そして、スタック使用中は、LIMITの使用により、それ(スタック)が破壊されますから、正確な値が得られません。これを解決するには、A=FRE(0)の前に、スタックを一度クリアしてしまえば良いのですが、LIMIT &H...とやってしまえば、元も子も無くなります。したがって、LIMITを使わずにスタックだけク

リアできる命令を探せば良いのですが、そんな命令はひとつもありません。ただ、ひとつだけ、(これは命令ではないのですが) スタックのみをクリアできる方法があります。

それは、プログラムの入力・修正・抹消です。

1[]……1は無行

を指定することになれば、1行が抹消されたのと同じ扱いになり、うまく行きます。ただ、1行が無いことを確認する必要があるので、面倒です。

それには、EDIT命令を使うと良いでしょう。

EDIT 1[]

こうすると、1行がある場合は、そのリストが出てきてカーソルが1[]の後に来ます。ない場合は1[]のみ出て来ますから、ここで[]のみを押せば、修正が抹消の扱いになり、プログラムも変更されず、スタックのみ消えてくれます。また、EDITは、E. で良いので、便利に使えます。

まとめますと、

E. 1[]

A=FRE(0):LIMIT&HFF00:

A=&HFEFE-FRE(0)+A:

PRINT HEX\$(A):LIMIT A[]

とすれば良いことになります。

なお、以上の方法は各機のHuBASICでのみ適用されます。MZ-1Z001やCZ-1Z001では、

MON[]

でモニタに入り、

M[]4D0A[][]

で、

4D0A 00

4D0B F0

のように出て来たら、

LIMIT \$F000

となっていたことがわかります。

BASICの起動時のLIMITに戻したい時は、

LIMIT &HFF00(HuBASIC)

LIMIT \$FF00 (シャープBASIC)

でOkです。

②は、特に違いはないのですが、シャープBA

SIC (MZ-1Z001、CZ-1Z001)では、プログラム中にコマンド専用のものが使われていると、エラーを発し、警告を発するように作られています。

HuBASICでは、その機能はなく、SAVEやLOADがプログラム中にあっても、エラーになりません。したがって、単にその場で実行するだけの差しかありません。

よって③は、シャープBASICではエラー、HuBASICではOkです。なお、シャープBASICでは、コンパイラを意識していて、コンパイルできない命令は、プログラム中では使えないようになっているとも考えられます。

④の、RUN行番号と、GOTO行番号との違いは、

・シャープBASICでは同じです。

・HuBASICでは、

RUN行番号 CLR:GOTO行番号

このふたつは同じ意味を持つ

ということになります。よってシャープBASICでも中断したプログラムを再開するには、RUN行番号を使わずに、GOTO行番号を使用する方が良いと思います。

⑤は、ないと考えておいた方が良いでしょう。それに、ファイルレベルでの互換性もありません。つまり、S-BASICで作成したマシン語プログラムファイル(テープ)は、HuBASICではLOADMできません。また、この逆もだめです。BASICのプログラムも、やはりそのままLOADすることはできません。

■質問5

①X1で、HuGBASICのプログラムテープを読み出すには?

②また、SB-5520のはどうですか?

(抜粋)

滋賀県大津市におの浜2丁目 加藤弘美さん

HuGBASICとは、MZ-2000の前身である、MZ-80B・MZ-80B2用に、ハドソンから発売されていたBASICで、WA-3610やCZ-8CB01、1Z-008B(M

Z-700のHuBASIC)ら、HuBASIC V2.0の前身になります。バージョンで表せばV1.3に相当するものです。

HuBASIC V1.3では、ファイルのフォーマットは、MZ-80Kの時から続いているシャープBASICのものと、完全に互換性を持たせているものを使用しているのですが、V2.0では独自のフォーマットに変え、X1に搭載されているわけです(第1-1図)。

よって、まず、テープのハード的なフォーマット(ボーレイトその他)、ソフト的なフォーマット(インフォメーションブロックのバイト数、ファイルネームの表現方法等)を変えなければなりません。

そして、V1.3とV2.0とは、中間コードが大きく変わっています。ですから、LOADしてもこの部分を変換しなくてはならなくなります。

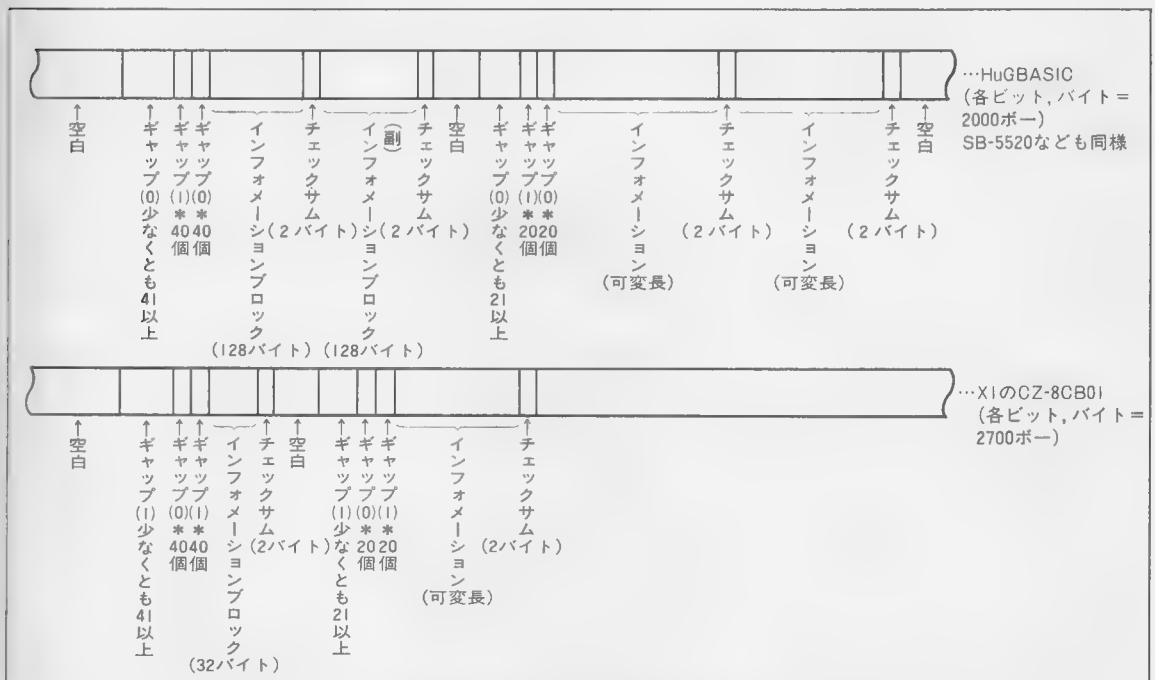
結局のところ、テキストコンバータを作る必要があるのですが、もし、MZ-80Bにディスクがつながっているのであれば、MZ-80B用H

uBASICV2.0(ディスク版(¥20,000))を使えば、そのディスクの中に簡単なコンバータが入っていますので、利用できます。HuGBASICでは、キャラクタイメージ(SAVE~,A)でSAVEしておき、それをこのユーティリティでディスク上に転送(この際命令の名称等の変換は行いません)し、直接LOADした後にモニタのBS3で、2700ボーのX1フォーマットに変換した上で、

SAVE "CAS:~"

とすれば、何とかリストを再現することだけできます(当然手直しは必要)。

②のほうですが、SB-5520とは、MZ-80Bに付属のBASICのことです。これについては、(株)計測技研より発売されているシステムソフトウェアコンバータを利用すれば、手直ししないで、そのままX1上でLOADしたりRUNさせたりできます。



【図1-1】HuGBASICとX1のBASICのテープフォーマットの違い
(LOAD時に関係ないものの一部は省略している)

■質問6

X1を使っていますが、STICK関数、STRIG関数の使い方がよくわかりません。

(抜粋)

大阪府大阪市東住吉区東田辺 松村雅行さん

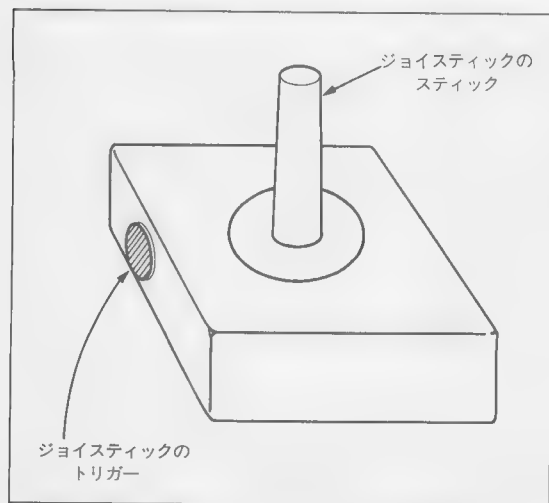
X1には、2個のジョイスティック端子が付いており、現在のように本格的なゲームが普及している中、相当な強みとなっているわけです。キーボードのたたき過ぎを気にしていたのでは、思うようには楽しめないからネ。

さて、STICKとSTRIGの使い方ですが、まず、第1-2図に一般的なジョイスティックの形を示します。

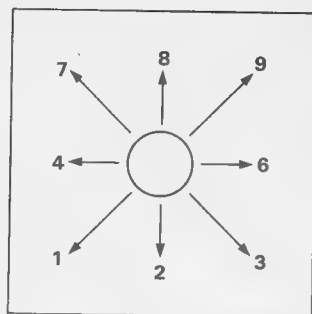
スティックは、8方向(東西南北と北東・北西・南東・南西と考えても良い)に倒す(というより傾ける)ことができます。

トリガーは、「砲台からミサイルを撃つ」ような時に使用する「発射ボタン」のようなもので、キーボードと同じようなハネ返り式スイッチです。

そして、スティックの状態をみるのがSTICK関数、トリガーの状態をみるのがSTRIG関数です。STICKの方は、第1-3図のように、傾けた方向によって違った値が返ってきます。もし、どの方向にも傾いていなければ、0になります。また、5と10以上の値は絶対に返ってきませ



〔図1-2〕一般的なジョイスティックの例



〔図1-3〕スティックの方向と値

ん。STRIGの方は、押されていれば-1が、押されていなければ0になります。-1というのは、IF文で良く使うA=Bなどが成立した時にも得られる値で、一般に「真」を表しています。

これらは、実際のプログラムでは、

```
100 ON STICK (1) GOTO
    110, 120, 130, 140,
    150, 160, 170, 180:
    GOTO 200
```

とか、

```
200 IF STRIG (1) THEN
    GOSUB 300:GOTO 1
    00 ELSE 400
```

のように使うことになります。

言い忘れましたが、STRIGとSTICKの引数は0~2で、次のようになっています。

0…キーボードで代用

1…ジョイスティックの1番に接続されたジョイスティック等

2…ジョイスティックの2番に接続されたジョイスティック等

この場合の0(キーボードで代用)の場合の様子は、次のようになっています。

まず、STICKは、テンキーの1~9のキーを当てはめています。方向は同一で、上に向けるかわりに8を押す、という具合で代用します。5を押すと、本物のジョイスティックとは異なり、5が返ってきます。STRIGの方は、スペースキーを使います。このスペースキーが押されていれば、-1、そうでなければ0です。市販のプログラムの一部では、キーボード代用、ジョイスティックの1、2によってプログラムを変えずに済

む（別々に用意しなくとも良い）ように、この引数は、変数にしていることも多いようです。

なお、X1のハードの限界として、テンキーのいずれかのキーを押している最中に、スペースキーを押すと、テンキーの方は離されたと誤解してしまいます。したがって、やはりジョイスティックを使うのが最も良いでしょう。

X1のジョイスティックは、アタリ（米国）製のものや、国内ではNECのPC-6001のものと互換性があります。また、電波新聞社から発売されているEX-1も、もちろん使えます。購入の際は、かなり多くのジョイスティックが選べると思います。

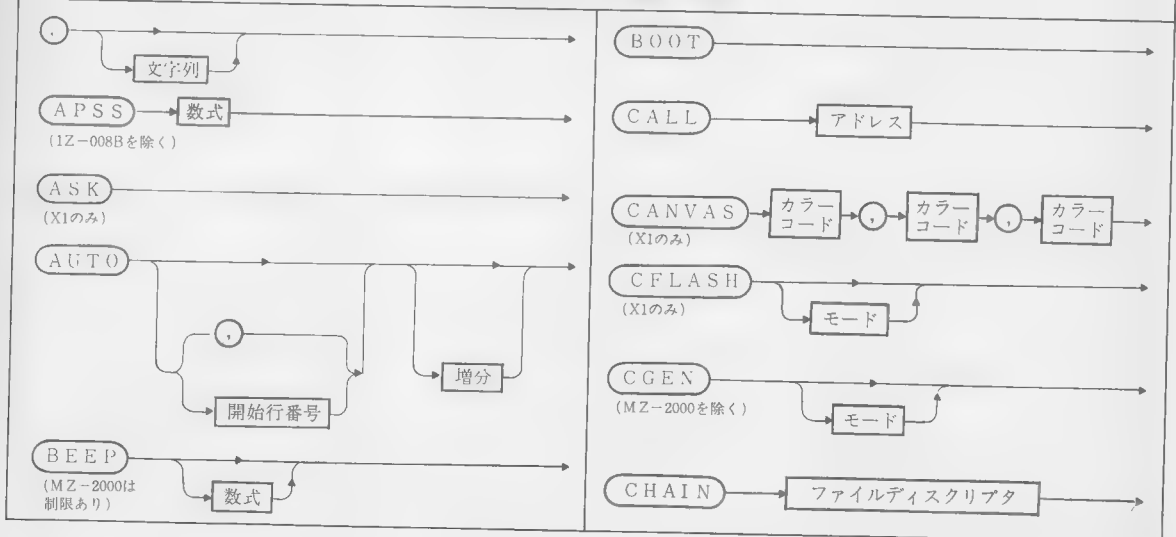
9.X1 BASIC総まとめ

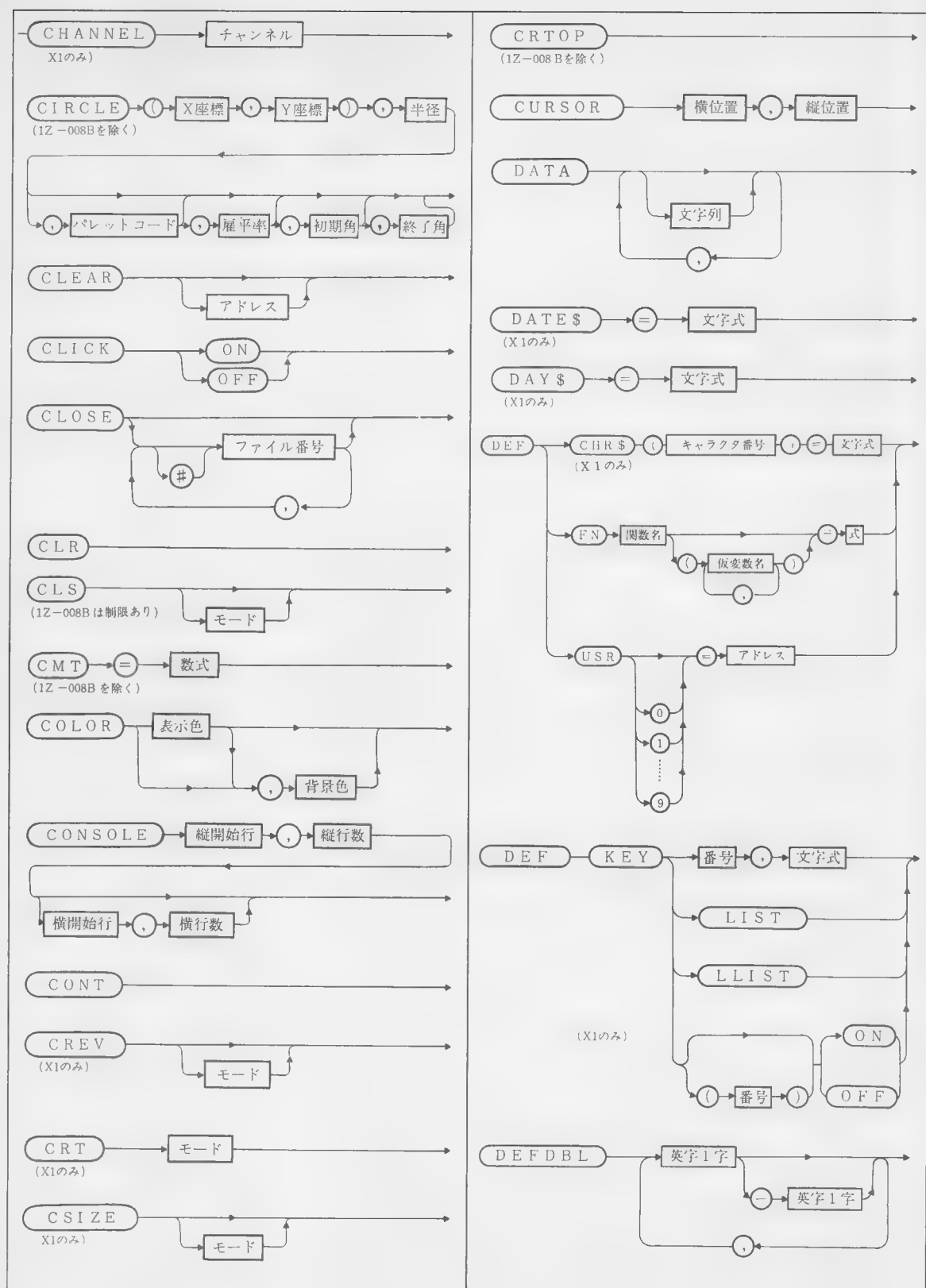
今後BASICをさらに覚えていく方へ、その第1歩となるための「構文図」をまとめてお届けしたいと思います。今までに説明してきた分も含め、全部の命令（HuBASIC系。関数は文法がひとつしかないのが普通なので、入れていません）を紹介します。保存版の資料として、是非お役立て下さい。

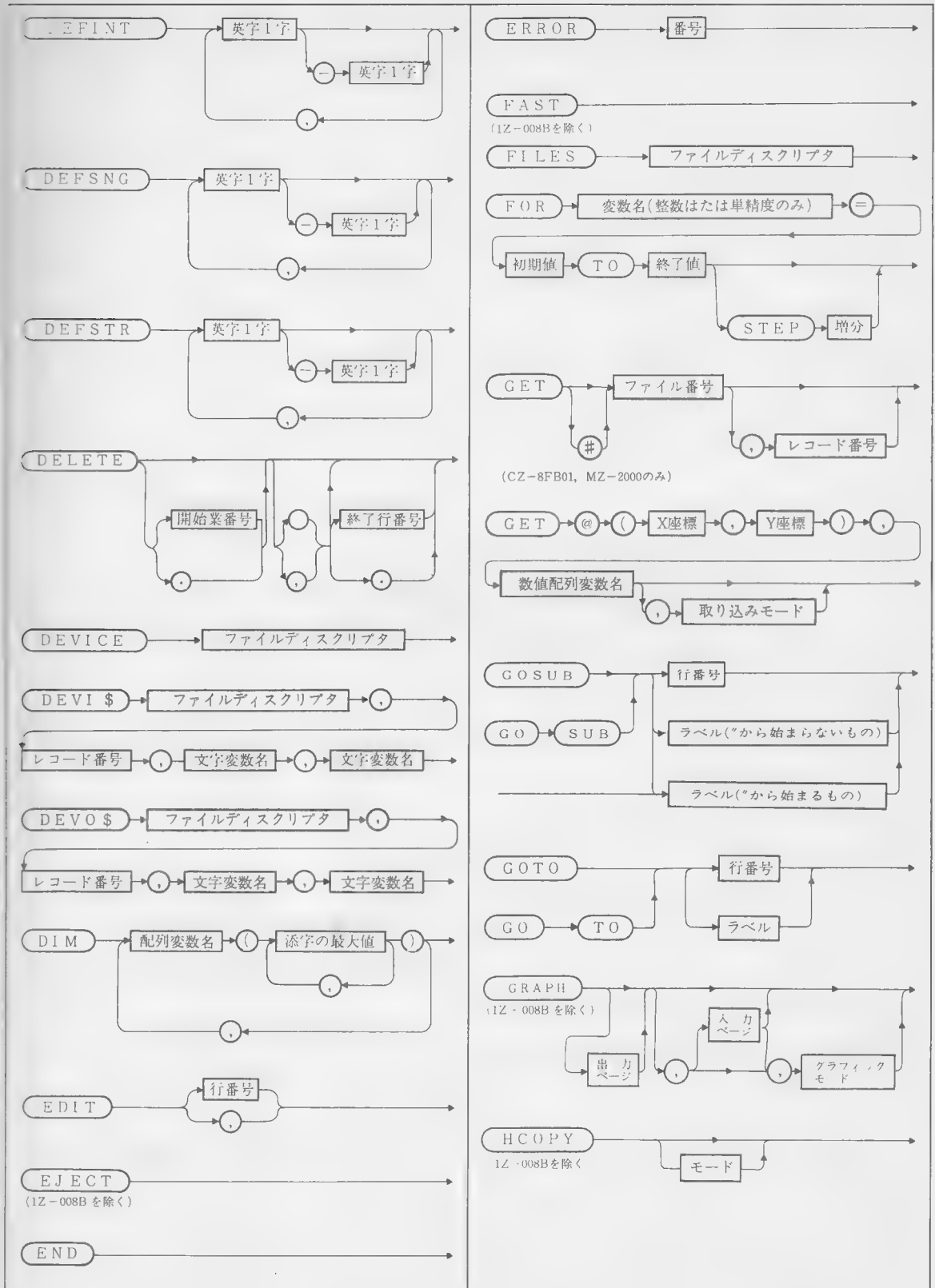
なお、HuBASICには、一部のバージョンだけで使えるもの（それぞれの命令の所を書いておきました）と、すべてのバージョンで使えるものがありますので、その関係を表1-2に示します。

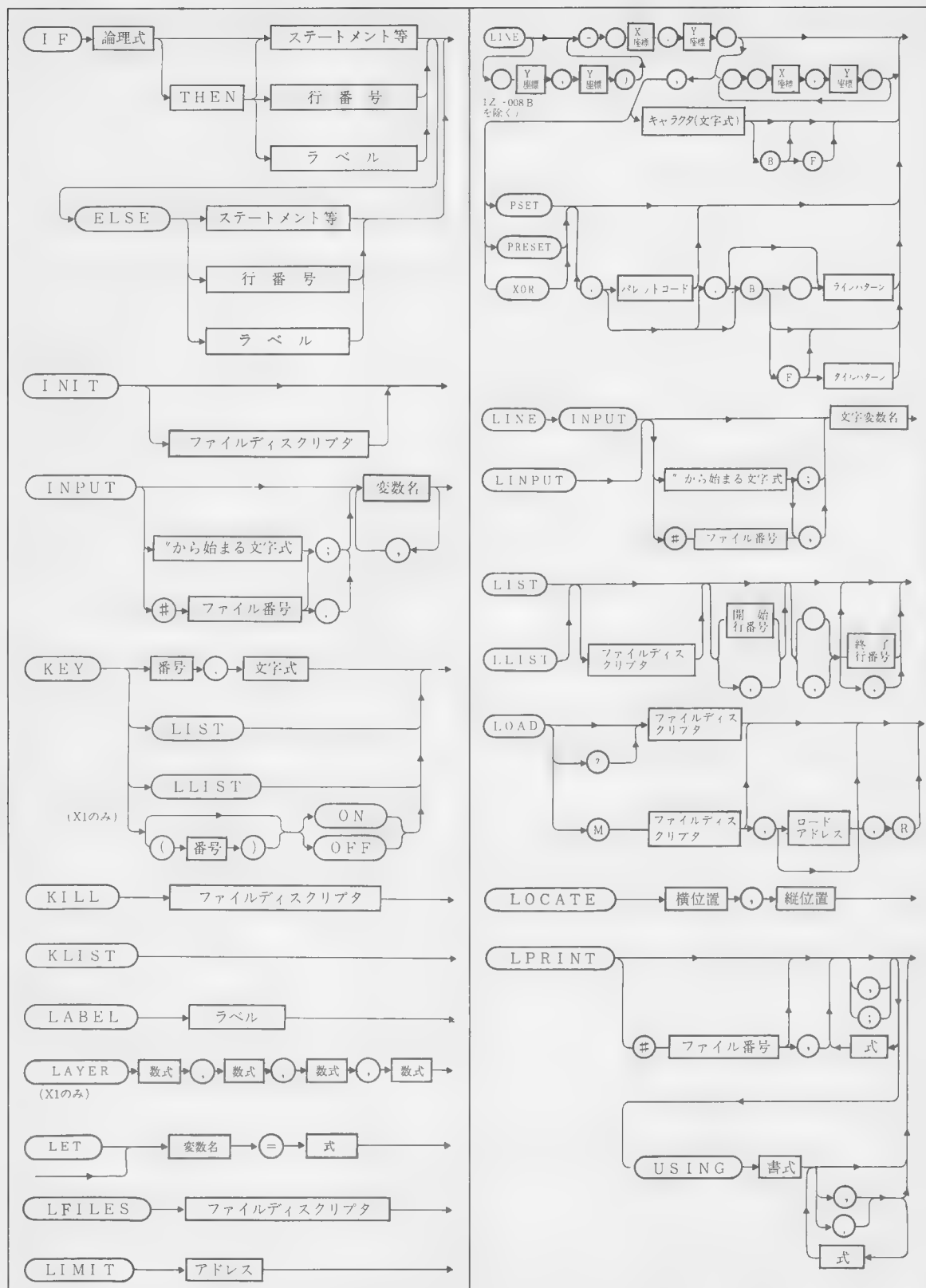
機種	バージョン	基本部	高度なグラフィック	カセット制御	ランダムファイル(ディスク用)	テレビ等の制御	PCG用サポート	プロッタプリンタサポート
X1	CZ-8CB01(テープ版)	○	○	○		○	○	
	CZ-8FB01(ディスク版)	○	○	○	○	○	○	
MZ-2000	WA-3600(テープ版)	○	○	○	○			
	WA-3650D(ディスク版)	○	○	○	○			
MZ-700	1Z-008B(テープ版)	○						○

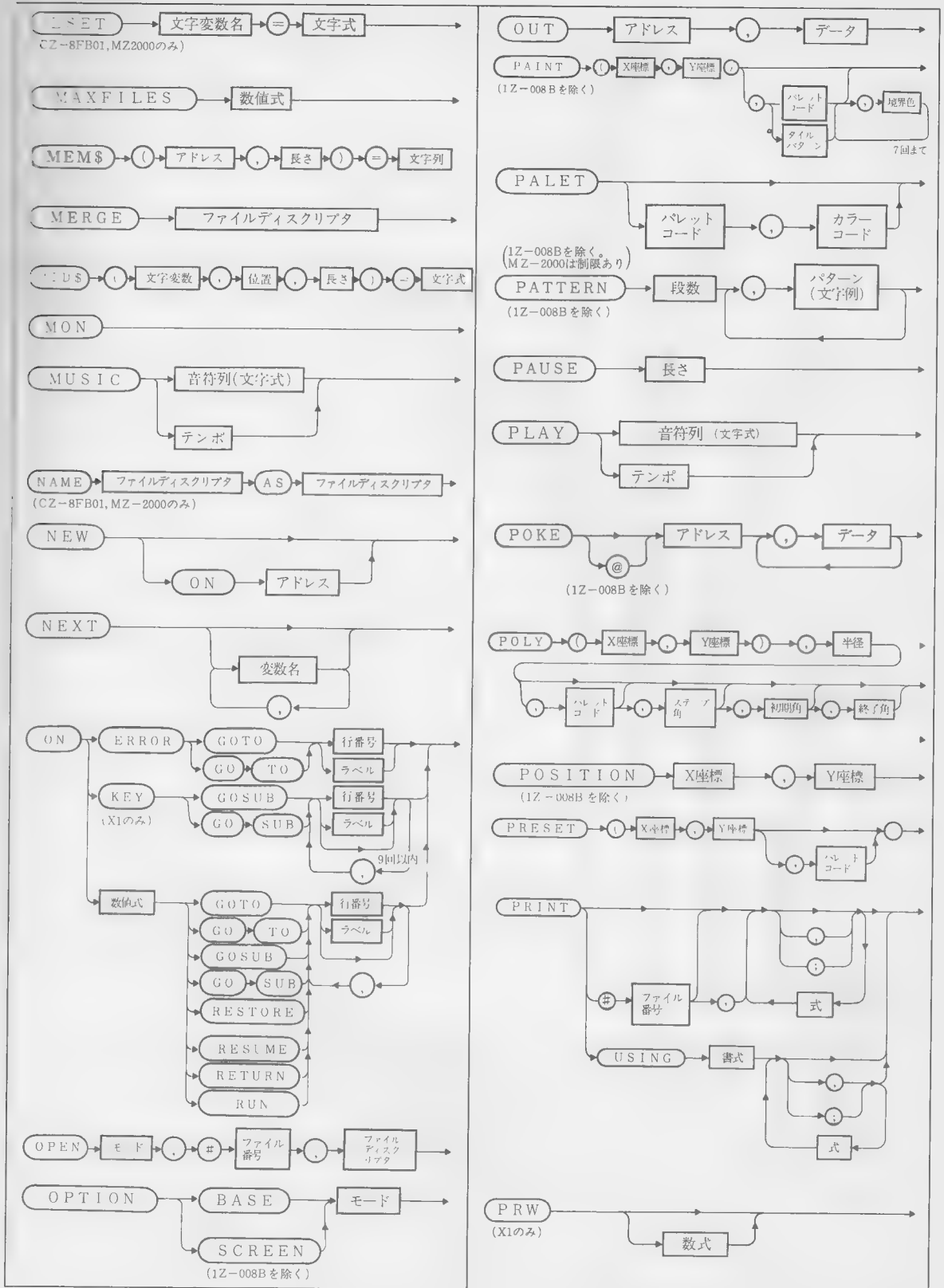
BASIC 構文図

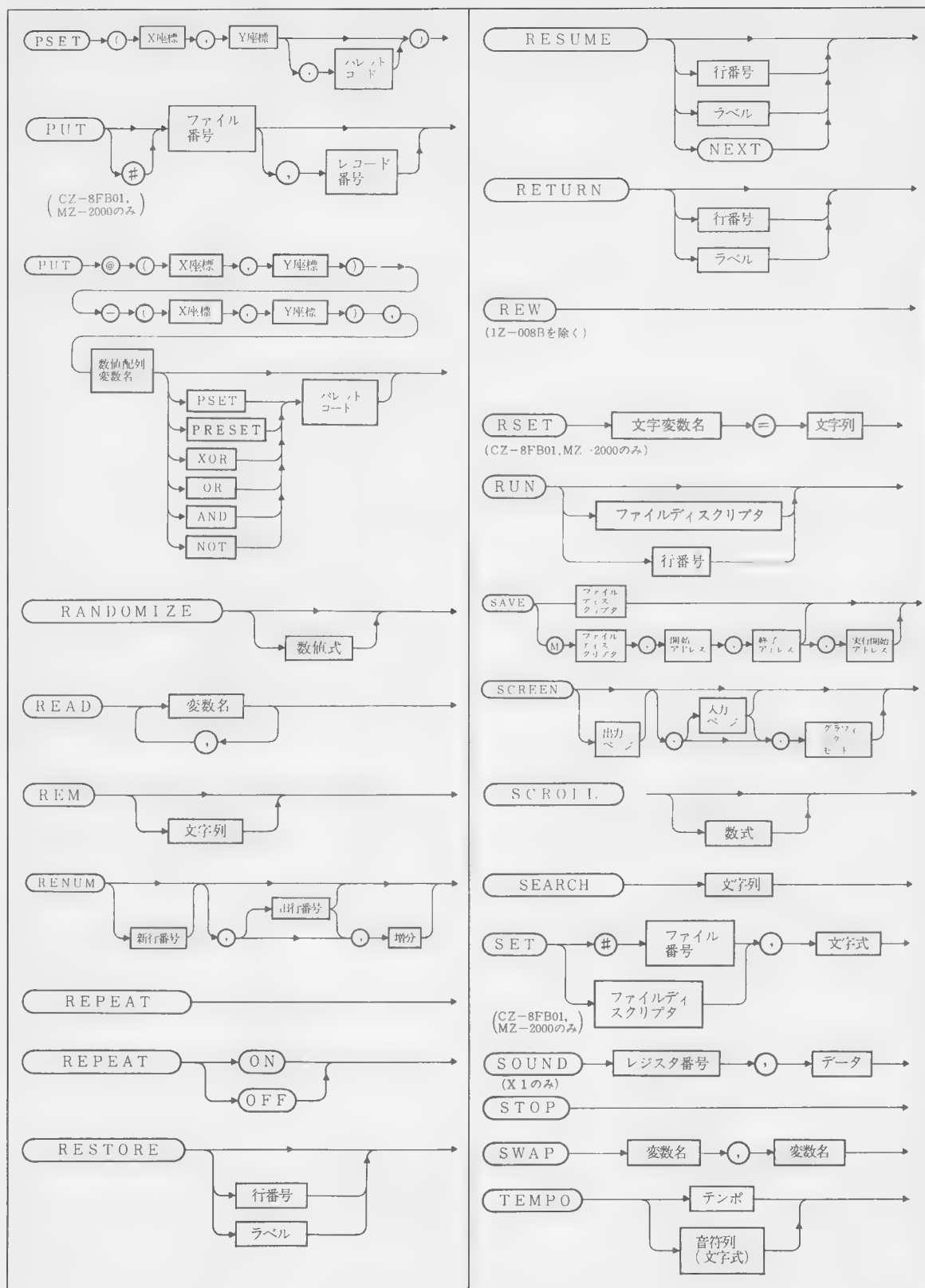


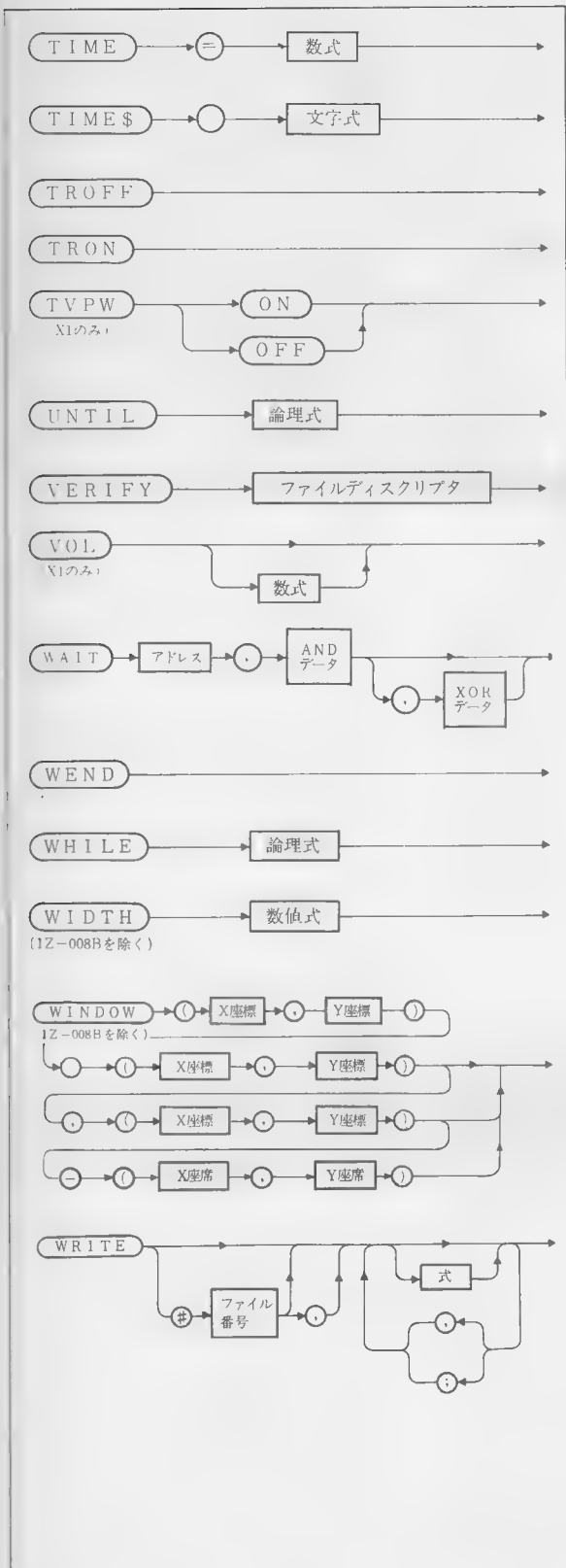




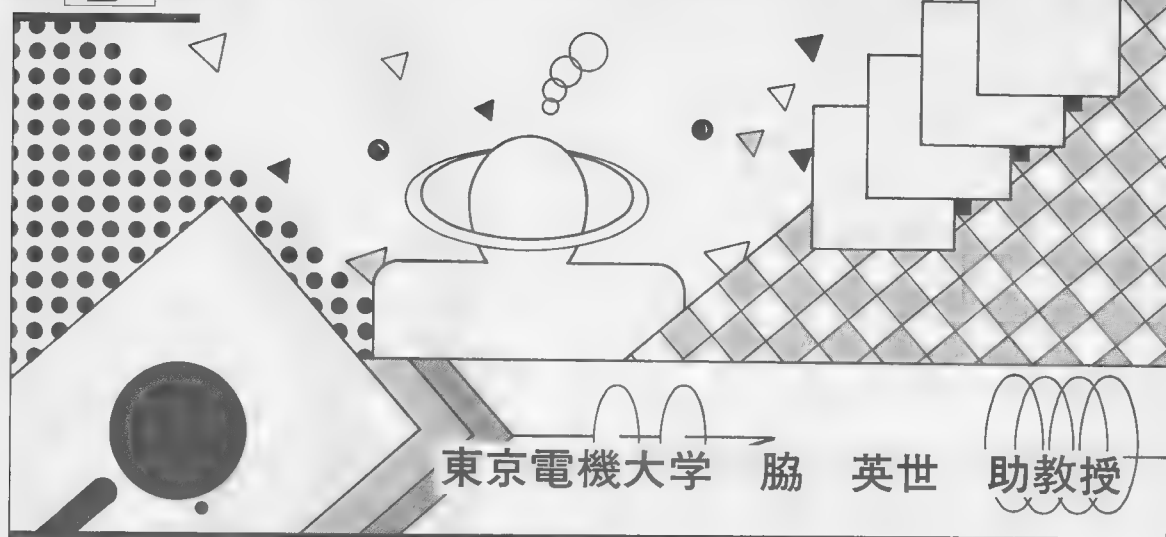








第2章 スーパーインポーズ入門



1.はじめに

X 1 を初めて見たのは、市ヶ谷のシャープのショールームに、NHKの番組の取材に同行した時でした。私は自分の書いた本の『マイコンによる知的生産の技術』のなかで、パソコンテレビの登場を予測していたために、現実の製品としてX 1 が登場したことは、大変うれしく大歓迎でした。

広報の方に開発担当者の方を紹介していただいたので、これは良い機械できつとたくさん売れるでしょうと申しあげました。そして、将来のテレビはすべてこの形式をとるにちがいないと言ったのですが、このことで同行した取材班の人に叱られてしまったのです。なぜ苦情を言われるのか、私にはわからなかったのですが、段々聞いていみると、次のような苦情であることを発見し、ふきだしてしまいました。

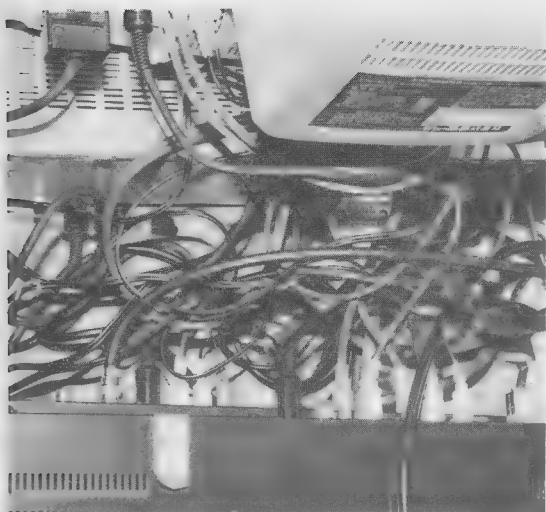
つまり、中年族はキーボードなどという忌まわしいものは、触るのはおろか見たくもないのに、テレビの操作ひとつにも、キーボードに触らなければならないとは何事かというのです。時代の必然ですよ、便利なものは普及しますよと軽い気持ちで言ったのが悪く、訂正しろと言われて当惑しました。放送には無関係だからと抗弁しましたが、

力及ばず、二人の中年族の真剣な眼差しに大丈夫、今の型のテレビも残りますと釈明してことなきを得ました。しかし、今考えてみますと、世の中にその時点で一台しかないX 1 が、主流派になるかどうかで心配する必要もなかったのではないかと思いますのですが、それだけX 1 のコンセプトは斬新であったのでしょうか。

私は、X 1 を触ってみたいくて仕方がなかったのですが、他の仕事で忙しく、なかなか時間がとれませんでした。今、一つ厄介な仕事を片付けてホッとしたところなので、気晴らしにX 1 を楽しみたいと思います。

2.パソコンテレビX1のシステム

実際にX 1 のシステムを組み上げ始めると、盛りだくさんのハードウェアにびっくりしてしまいました。我が家にはもうパソコンを収容するスペースがなかったので、大型冷蔵庫に家の外に出してもらいました。夜中にビールが飲みたくなった時が多少不便ですが、仕方ないこととあきらめました。これまでのパソコンにくらべるとX 1 のシステムは、オーディオ感覚のシステム・コンポ的なところがあり、テレビにフロッピー・ディスク、デジタル・テロップに、本体とキーボード、



《写真2-1》×1の舞台裏

VTR 2台にRFモジュレータとなりますと、かつてのオーディオ時代を思い出させてくれます。したがってフル・システムともなりますと、舞台裏の配線はきわめてゴチャゴチャしてきますが、メカマニアにとっては多分こたえられない満足感を与えてくれるでしょう。

私はものぐさのため、シャープ伝統のカセットだけは苦手で、フロッピー・ディスク・ベースで使っています。カセットも便利ではありますが、少し時間を食うのがつらいところです。しかし、カセットでもいったんBASICをロードしてしまえば、何ということはありません。

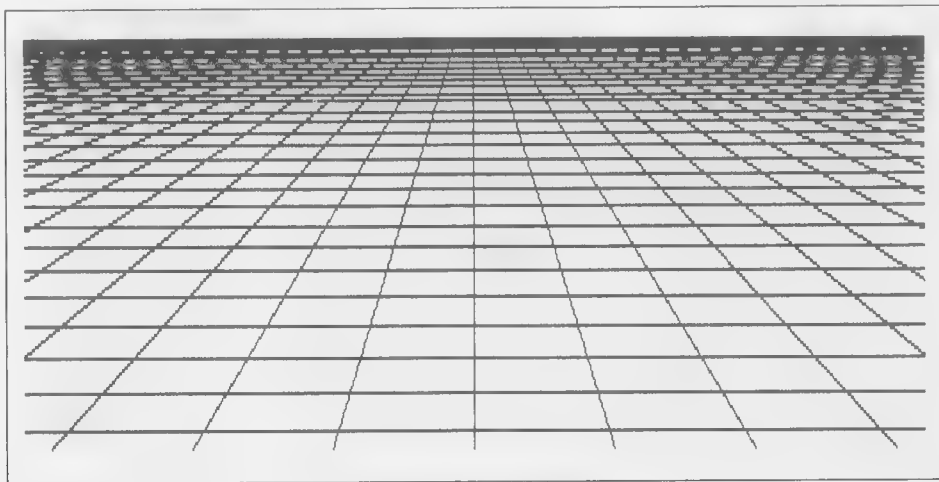
しばらくシャープのBASICに遠ざかっていましたので、はじめは少々不安でしたが、大体マイクロソフトBASICに準拠しているようで、時々マニュアルのお世話になるだけで、抵抗感なしにつかえます。マニュアルを見ないで、こうすればうまく行くかな、こうしても大丈夫かなと推理するのも結構楽しいものです。BASICに関しては、だいたいのパソコンを動かしている人なら誰でも使えるでしょう。注意を要する部分については、記事の中でお話ししていきたいとおもいます。

オーソドックスに順序良く説明していきますと、大変長くなってしまいますので、グラフィックスにしぼりこんでいきたいと思います。

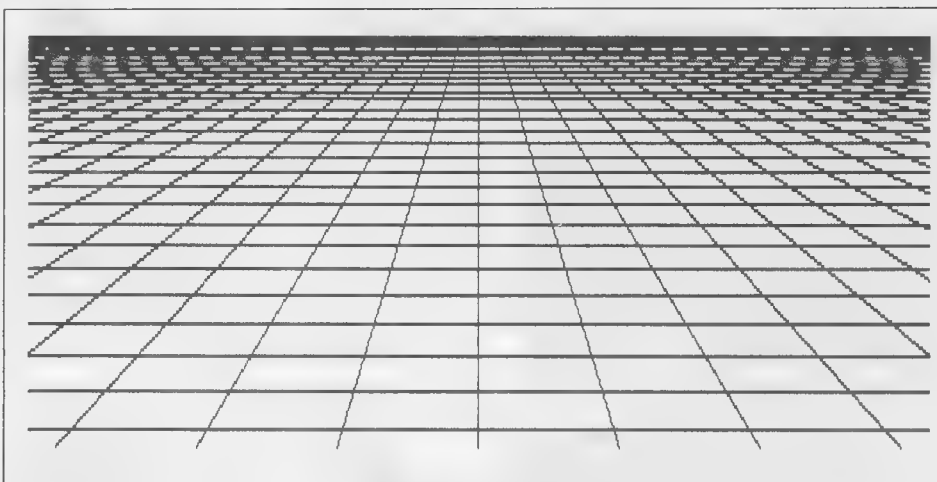
3.動く平面を作ること

手始めに平面を動かしてみましょう。最近良くテレビのコマーシャルでみかける青い線のひかれた平面が水平線に向かってすいこまれたり、水平線のむこうから動いてくるような感じのするやつです(第2-1、2-2図)。X1には必要な道具(コマンド)がすべてそろっているので楽です。

まず、リスト2-1を見てください。行番号100でパレットの初期化をしています。これは本来パレットに割り振られていた色に直すためのものです。パレットを使うプログラムには必ず入れて



《第2-1図》平面の表示



《第2-2図》 動く平面

ください。X1では、パレット指定用にPALET文を用意します。これは、PC-8801、PC-9801のBASICでCOLOR文にふたつの機能を持たせているのに比べ、わかりやすいと思います。行番号110のCLS 4は、画面をクリアするものです。X1では、画面がつぎのように配置されています。

グラフィック画面1 青の画面

グラフィック画面2 赤の画面

グラフィック画面3 緑の画面

テキスト画面

まずこの画面配置を頭に入れてください。CLS

S (クリア) 文には6種類あるのです。

CLS 0 青、赤、緑の画面を消去

CLS 1 青の画面を消去

CLS 2 赤の画面を消去

《リスト2-1》 動く平面

```

100 FOR I=0 TO 7:PALET I,I:NEXT I
110 CLS 4
120 WIDTH 80:SCREEN 0,0,0
130 WINDOW (0,0)-(639,199),(-320,-50)-(320,150)
140 /
150 FOR I=0 TO 40
160 LINE (-320,10*I)- (320,10*I),PSET,(I MOD 3)+2
170 NEXT I
180 /
190 FOR I=-50 TO 50
200 LINE (0,-10)- (100*I,150),PSET,1
210 NEXT I
220 /
230 LINE (-320,10)- (320,10),PSET,2
240 PAINT(0,5),4,2
250 PAINT(0,5),0,2
260 LINE (-320,10)- (320,10),PSET,1
270 /
280 FOR I=1 TO 1000
290 PALET 2,1:PALET 3,0:PALET 4,0
300 FOR J=1 TO 100:NEXT J
310 PALET 2,0:PALET 3,1:PALET 4,0
320 FOR J=1 TO 100:NEXT J
330 PALET 2,0:PALET 3,0:PALET 4,1
340 FOR J=1 TO 100:NEXT J
350 NEXT I
360 /
370 END

```


《リスト2-2》UFOを作るプログラム

```

1000 CLS 4:WIDTH 80:SCREEN 0,0,0
1010 FOR I=0 TO 7:PALET I,I:NEXT I
1020 WINDOW (0,0)-(639,199),(-640,-400)-(640,400)
1030 /
1040 FOR I=0 TO 40
1050 LINE(-900,10*1.1^I)-(940,10*1.1^I),PSET,(I MOD 3)+2
1060 NEXT I
1070 /
1080 FOR I=-100 TO 100
1090 LINE(0,10)-(200*I,400),PSET,1
1100 NEXT I
1110 /
1120 LINE(-640,10)-(640,10),PSET,1
1130 /
1140 MAXN=20:DIV=24
1150 DIM D(MAXN,1),P(MAXN,DIV,2),VP(MAXN,DIV,2),DP(MAXN,2)
1160 TX=0:TY=0:TZ=2000:PTH=2000
1170 C=4
1180 GOSUB "DINP"
1190 GOSUB "MKDATA"
1200 GOSUB "ROTATE"
1210 C=6:GOSUB "DISP1"
1220 C=5:GOSUB "DISP2"
1230 GOSUB "FLASH"
1240 END
1250 /
1260 LABEL "DINP"
1270 RESTORE "BODY"
1280 READ N
1290 FOR I=0 TO N
1300 READ X,Y
1310 D(I,0)=X:D(I,1)=Y
1320 NEXT I
1330 CLS
1340 RETURN
1350 /
1360 LABEL "MKDATA"
1370 FOR I=0 TO DIV-1
1380 R=PI*2*I/DIV
1390 FOR J=0 TO N
1400 P(J,I,0)=D(J,0)
1410 P(J,I,1)=D(J,1)*COS(R)
1420 P(J,I,2)=-D(J,1)*SIN(R)
1430 NEXT J
1440 NEXT I
1450 /
1460 FOR J=0 TO N
1470 FOR K=0 TO 2
1480 P(J,DIV,K)=P(J,0,K)
1490 NEXT K
1500 NEXT J
1510 RETURN
1520 /
1530 LABEL "ROTATE"
1540 INPUT "Z ROTATION";B:B=PI*B/180
1550 INPUT "Y ROTATION";H:H=PI*H/180
1560 INPUT "X ROTATION";P:P=PI*P/180
1570 /
1580 FOR I=0 TO N
1590 FOR J=0 TO DIV
1600 X=P(I,J,0):Y=P(I,J,1):Z=P(I,J,2)
1610 GOSUB "MOVE3D"
1620 VP(I,J,0)=X:VP(I,J,1)=Y:VP(I,J,2)=Z
1630 NEXT J
1640 NEXT I
1650 RETURN
1660 /
1670 LABEL "MOVE3D"

```

```

1680 PCNT=0
1690 FOR J=0 TO N
1700 X=VP(J, I, 0):Y=-VP(J, I, 1):Z=VP(J, I, 2)
1710 IF PCNT=0 THEN PSET(PTH*X/(TZ-Z+1), PTH*Y/(TZ-Z+1), C):GOTO 1740
1720 ZOL=TZ-ZOLD+1:ZZ=TZ-Z+1
1730 LINE(PTH*XOLD/ZOL, PTH*YOLD/ZOL)-(PTH*X/ZZ, PTH*Y/ZZ), PSET, C
1740 XOLD=X:YOLD=Y:ZOLD=Z
1750 PCNT=1
1760 NEXT J
1770 NEXT I
1780 RETURN
1790 /
1800 LABEL "DISP2"
1810 FOR I=0 TO N
1820 PCNT=0
1830 FOR J=0 TO DIV
1840 X=VP(I, J, 0):Y=-VP(I, J, 1):Z=VP(I, J, 2)
1850 IF PCNT=0 THEN PSET(PTH*X/(TZ-Z+1), PTH*Y/(TZ-Z+1), C):GOTO 1880
1860 ZOL=TZ-ZOLD+1:ZZ=TZ-Z+1
1870 LINE(PTH*XOLD/ZOL, PTH*YOLD/ZOL)-(PTH*X/ZZ, PTH*Y/ZZ), PSET, C
1880 XOLD=X:YOLD=Y:ZOLD=Z
1890 PCNT=1
1900 NEXT J
1910 NEXT I
1920 RETURN
1930 /
1940 LABEL "BODY"
1950 DATA 17
1960 DATA -113, 0
1970 DATA -111, -8
1980 DATA -100, -16
1990 DATA -99, -27
2000 DATA -92, -30
2010 DATA -79, -85
2020 DATA -48, -158
2030 DATA -32, -243
2040 DATA -32, -342
2050 DATA -2, -355
2060 DATA 0, -244
2070 DATA 17, -160
2080 DATA 49, -84
2090 DATA 61, -29
2100 DATA 71, -26
2110 DATA 73, -13
2120 DATA 83, -6
2130 DATA 86, 0

```

《写真2-3》リスト2-5のスーパーインポーズ

```

1000 LABEL "MAIN"
1010 MAXN=20:DIV=24
1020 DIM D(MAXN, 1), P(MAXN, DIV, 2), VP(MAXN, DIV, 2), DP(MAXN, 2)
1030 CLS 4:WIDTH 80:SCREEN 0, 0, 0
1040 WINDOW (0, 0)-(639, 199), (-640, -400)-(640, 400)
1050 TX=0:TY=0:TZ=2000:PTH=2000
1060 C=4
1070 GOSUB "DINP"
1080 GOSUB "MKDATA"
1090 GOSUB "ROTATE"
1100 C=6:GOSUB "DISP1"
1110 C=5:GOSUB "DISP2"
1120 END
1130 /
1140 LABEL "DINP"
1150 RESTORE "BODY"
1160 READ N
1170 FOR I=0 TO N
1180 READ X, Y

```

```

1190 PRINT USING "X=####, Y=####";X,Y
1200 D(I,0)=X:D(I,1)=Y
1210 NEXT I
1220 CLS
1230 FOR I=0 TO N-1
1240 LINE(D(I,0),-D(I,1))-D(I+1,0),-D(I+1,1)),PSET,4
1250 NEXT I
1260 RETURN
1270 /
1280 LABEL "MKDATA"
1290 FOR I=0 TO DIV-1
1300 R=PI*2*I/DIV
1310 FOR J=0 TO N
1320 P(J,I,0)=D(J,0)
1330 P(J,I,1)=D(J,1)*COS(R)
1340 P(J,I,2)=-D(J,1)*SIN(R)
1350 NEXT J
1360 NEXT I
1370 /
1380 FOR J=0 TO N
1390 FOR K=0 TO 2
1400 P(J,DIV,K)=P(J,0,K)
1410 NEXT K
1420 NEXT J
1430 RETURN
1440 /
1450 LABEL "ROTATE"
1460 INPUT "Z ROTATION";B:B=PI*B/180
1470 INPUT "Y ROTATION";H:H=PI*H/180
1480 INPUT "X ROTATION";P:P=PI*P/180
1490 /
1500 FOR I=0 TO N
1510 FOR J=0 TO DIV
1520 X=P(I,J,0):Y=P(I,J,1):Z=P(I,J,2)
1530 GOSUB "MOVE3D"
1540 UP(I,J,0)=X:UP(I,J,1)=Y:UP(I,J,2)=Z
1550 NEXT J
1560 NEXT I
1570 RETURN
1580 /
1590 LABEL "MOVE3D"
1600 W=X*COS(B)-Y*SIN(B):Y=X*SIN(B)+Y*COS(B):X=W
1610 W=X*COS(H)+Z*SIN(H):Z=-X*SIN(H)+Z*COS(H):X=W
1620 W=Y*COS(P)-Z*SIN(P):Z=Y*SIN(P)+Z*COS(P):Y=W
1630 RETURN
1640 /
1650 LABEL "DISP1"
1660 CLS 4
1670 FOR I=0 TO DIV
1680 PCNT=0
1690 FOR J=0 TO N
1700 X=UP(J,I,0):Y=-UP(J,I,1):Z=UP(J,I,2)
1710 IF PCNT=0 THEN PSET(PTH*X/(TZ-Z+1),PTH*Y/(TZ-Z+1),C):GOTO 1740
1720 ZOL=TZ-ZOLD+1:ZZ=TZ-Z+1
1730 LABEL "DISP1"
1740 FOR I=0 TO DIV
1750 PCNT=0
1760 FOR J=0 TO N
1770 X=UP(J,I,0):Y=-UP(J,I,1):Z=UP(J,I,2)
1780 IF PCNT=0 THEN PSET(PTH*X/(TZ-Z+1),PTH*Y/(TZ-Z+1),C):GOTO 1810
1790 ZOL=TZ-ZOLD+1:ZZ=TZ-Z+1
1800 LINE(PTH*XOLD/ZOL,PTH*YOLD/ZOL)-(PTH*X/ZZ,PTH*Y/ZZ),PSET,C
1810 XOLD=X:YOLD=Y:ZOLD=Z
1820 PCNT=1
1830 NEXT J
1840 NEXT I
1850 RETURN
1860 /
1870 LABEL "DISP2"
1880 FOR I=0 TO N

```

```

1890 PCNT=0
1900 FOR J=0 TO DIV
1910 X=VP(I,J,0):Y=-VP(I,J,1):Z=VP(I,J,2)
1920 IF PCNT=0 THEN PSET(PTH*X/(TZ-Z+1),PTH*Y/(TZ-Z+1),C):GOTO 1950
1930 ZOL=TZ-ZOLD+1:ZZ=TZ-Z+1
1940 LINE(PTH*XOLD/ZOL,PTH*YOLD/ZOL)-(PTH*X/ZZ,PTH*Y/ZZ),PSET,C
1950 XOLD=X:YOLD=Y:ZOLD=Z
1960 PCNT=1
1970 NEXT J
1980 NEXT I
1990 RETURN
2000 '
2010 LABEL "BODY"
2020 DATA 17
2030 DATA -113, 0
2040 DATA -111, -8
2050 DATA -100, -16
2060 DATA -99, -27
2070 DATA -92, -30
2080 DATA -79, -85
2090 DATA -48, -158
2100 DATA -32, -243
2110 DATA -32, -342
2120 DATA -2, -355
2130 DATA 0, -244
2140 DATA 17, -160
2150 DATA 49, -84
2160 DATA 61, -29
2170 DATA 71, -26
2180 DATA 73, -13
2190 DATA 83, -6
2200 DATA 86, 0
2210 '
2220 LABEL "FLASH"
2230 FOR I=1 TO 1000
2240 PALET 2,1:PALET 3,0:PALET 4,0
2250 FOR J=1 TO 100:NEXT J
2260 PALET 2,0:PALET 3,1:PALET 4,0
2270 FOR J=1 TO 100:NEXT J
2280 PALET 2,0:PALET 3,0:PALET 4,1
2290 FOR J=1 TO 100:NEXT J
2300 NEXT I
2310 '
2320 RETURN

```

CLS 3 緑の画面を消去

CLS 4 青、赤、緑の画面とテキスト
画面を消去

CLS テキスト画面を消去

消去と言っても、背景色のみ画面にするわけですから、日常語の消去とは語感が違うことがあります。

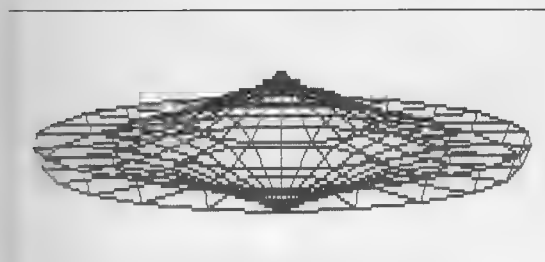
行番号120では、テキスト画面とグラフィック画面の初期化をしています。これについては先に進んでからお話したいと思います。

行番号130では、WINDOWの設定をしています。これは、PC-8801、PC-9801のBASICでは、WINDOWとVIEWのふたつを用意したものをひとつにまとめてありま

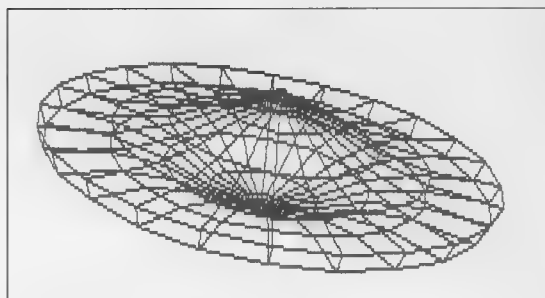
す。最初の部分がVIEWにあたる部分で、後半がWINDOWにあたる部分です。

行番号150から170では、水平方向の線を引いています。この場合のアイデアは線間間隔を1.1倍の等比数列にしたことで、これにより遠近感を出しています。これはFM-7のデモプログラムから教わりました。行番号190から210では無限のかなたから引かれる放射状の線を引いています。ここですこしインチキをしています。それは、無限遠点の選び方です。実際の目の消失点より上に選んでいます。これには理由があります。こうしないと水平線の右と左の部分が込みすぎてしまうからです。

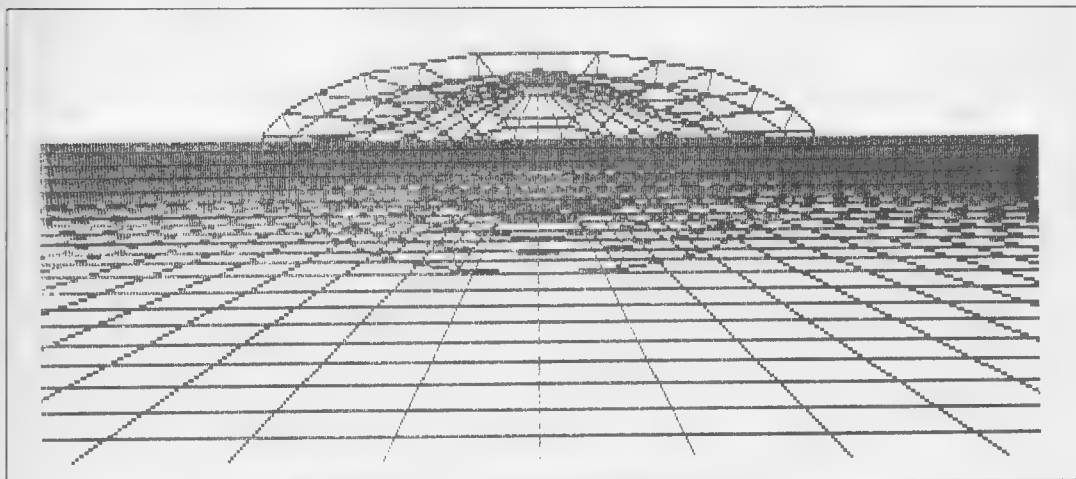
行番号230から260は、水平線より上の部



《第2-3図》 UFO



《第2-4図》 UFO



《第2-5図》 UFOと動く平面の重ね合わせ

分を消去しています。単に黒で塗ったのでは、残る部分がでて往生しましたので、こういうふうにしました。

行番号280から350は、平面を動かす部分です。タイマーはなめらかに平面が動くようにするためのものです。この部分は、パレットを切り換えているだけです。

こんどはUFOを作りましょう(リスト2-2)。実際には、私がPC-9801用のグラフィックスの本で作ったエンタープライズ号の艦橋部分を移植しただけです。移植にあたって気のついたことがいろいろありました。まず、X1のBASICでは、ラベルが使えるということです。ラベルを定義するときには、

LABEL "*****"

として、ここに飛ぶ時は、たとえば、

GOSUB "*****"

などします。また、

RESTORE "*****"

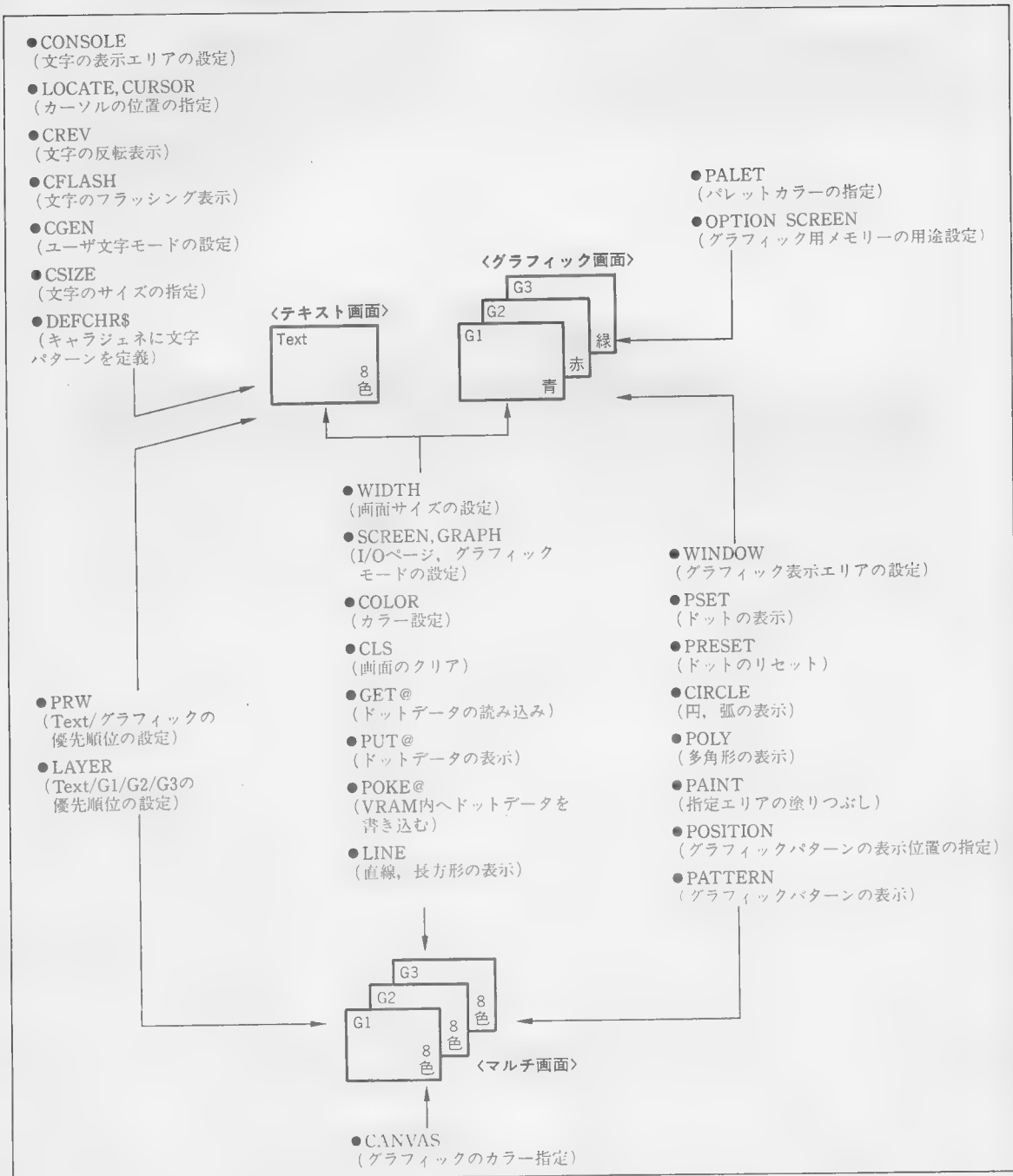
などともできるので便利です。後は普通のBASICと同じです。プログラムが長いので、細かい説明は省きます(第2-3、2-4図)。

リスト2-3では、動く平面の上をUFOが飛んで行くシーンを作っています(第2-5図)。リスト2-1とリスト2-2をつなぎ合わせたもので簡単です。

こうして作った画面をテレビ画面とスーパーインポーズ(合成)してみましょう。私は、TV番組でなくVTRとつないでみました。接続は2本の線だけで難しくありません。X1にはCRT命令が用意されているので、これを使います。

CRT 0	TV画面を表示
CRT 1	コンピュータ画面を表示
CRT 2	TV画面のコントラストを下げてコンピュータ画面を表示
CRT 3	TV画面とコンピュータ画面

《第2-6図》画面制御ステートメント、グラフィックステートメントの使用可能な画面



を合成表示

したがって合成して見るには、つぎのようになります。
 すれば良いと思います。

CLS: CRT 3: RUN

実際にやってみますと、画像はたいへんきれいで

すし、音はVTRからもらってくるので、パソコン特有のデジタル・サウンドと決別できて、素晴らしいものが楽しめました。真夜中に電気を消してみるとと迫力があります。音はヘッドホンよりスピーカーの方がずっとよいようです。近所から苦

情が出ない程度に楽しんでください。

4.漢字の扱い方

ここで、デジタル・テロップによって、VTRテープに表題やコメントをつけられるように、X1における漢字の取り扱い方を勉強することにしましょう。この目的のために作ったのがリスト2-4です。X1での漢字の扱いはとても簡単で、漢字を表示する場所と漢字コードを指定するだけでよいのです。基本的なパターンは次のようになります。

POSITION X, Y

PATTERN -16, KANJI\$(A)

ここでのX, Yは漢字を表示するグラフィック座標で、Aは漢字コードです。パソコンテレビX1で使われている漢字コードは、JISコードです。もっともJISコードにもJIS区点コード指定法やJIS16進コード指定法がありますが、X1ではJIS区点コードが使われています。たとえば、「活」のJIS区点コードは1972で、JIS16進コードは3368です。必要な文字の漢字コードを表から探してきて、DATA文に並べておいて読み出すようにすれば良いのです。

画面に表示される漢字のドット数は、16×16ですから、漢字の配置を考える時にはそのことを計算に入れて、重ならないようにPOSITION文のX, Y座標を決定しなければなりません。

PATTERN文は、POSITION文で指定された座標を開始点として、ストリングであらわされたビットパターンを画面にn段分表示するものです。

nの値は次のような意味を持ちます。

$n < 0$ 下方向に重なる段数

$n > 0$ 上方向に重なる段数

$n = 0$ この値は不適当 (エラー)

漢字は16ドットですから、nとしては普通-16を選びます。

これだけわかれば、プログラム2-4は、おわかり頂けるでしょう。このプログラムは、画面に図2-7のような文字列を表示するものです。

5.タイトルをスーパーインポーズ

もっとも、プログラムではXOR (エクスクルーシブ・オア) を使って色の塗りかたを楽しんでいます。XORというのは、排他的論理和といういかめしい名前がついていますが、XORの演算の対象になる要素が一致した場合には0、一致しない場合には1という答えを出すという面白いものです。つまり赤を塗ってある所に赤をXORで塗ってやると、0のカラーコードつまり黒になるのです。

CRT 3

などとしてTV番組やVTRの出力、またはVTRカメラの出力と重ね合わせますと、黒の部分にはこれらのビデオ信号による映像が映ります。漢字で抜いた部分に映像が出るようにしたのが面白い所です。

実際にVTR画像と重ねてみました。写真2-2がそれです。

同じようなアイデアを利用したのがプログラム2-5です。このプログラムではビデオ映像に重ね合わせるためのパターンを作っています。最初に紫(カラーコード3)で塗り、次に緑(カラーコード4)で塗ってから、再び紫(カラーコード3)をXORでかぶせて塗って、赤(カラーコード2)と黒になるように工夫しました。写真2-3がスーパーインポーズした画面です。

6.中間色を作ること

色を作ることは大変難しく、なかなかうまくできないのに悩んでいます。何色でも作れるという触れ込みのプログラムもありますが、ボツボツ画面に穴が空いているように見えるような色のまぜ方には、無理があると思います。タイル文は強力なのですが、なかにはとても使えないような奇妙なものができてしまいます。

今回は、ごくやさしい色の作り方から勉強することにします。研究材料として、FM-7のマニュアルにあった64色を作るプログラムを移植して

みましょう。これをリスト2-6、2-7と呼ぶことにします(少し私を変えています)。このプログラムは、簡単なプログラムでいながら各種の色を作ってくれる優れたプログラムです。ただ、画面をじっとみていると、どうも64色はなさそうです。プログラムの思想、は一本おきに引いた地色の上にこれまた一本おきに引いた7色のパターンを一本ずらしてまぜています。リスト2-6でじっと見ていると、おなじ組み合わせの色があります。対角線を境に半分の色は重複しています。結局半分以下で30色程度になります。曖昧な言い方をしているのは、色として独立しているか首をかたむけざるを得ないものもあるからです。しかし、このプログラムは新しい色を作るのに役に立ちます。たとえば、肌色を作るには赤と白を交互にまぜるか黄と紫を交互にまぜるかの二つの方法があることがわかります。

赤と白で肌色を作る場合

	赤	白	赤	白	
青	0	1	0	1	5
赤	1	1	1	1	F
緑	0	1	0	1	5

黄と紫で肌色を作る場合

	黄	紫	黄	紫	
青	0	1	0	1	5
赤	1	1	1	1	F
緑	1	0	1	0	A

したがって肌色を作ろうとする時のパターンは、5 5 F F 5 5、または5 5 F F A Aであることがわかります。そこで、肌色を塗るには次のようにすれば良いことがわかります。

```
PAINT(X, Y), HEXCHR$( "5 5
FF 5 5")
```

または、

```
PAINT(X, Y), HEXCHR$( "5 5
FF A A")
```

縦縞が気になる場合には、つぎのようにしたら良いでしょう。

```
PAINT(X, Y), HEXCHR$( "5 5
```

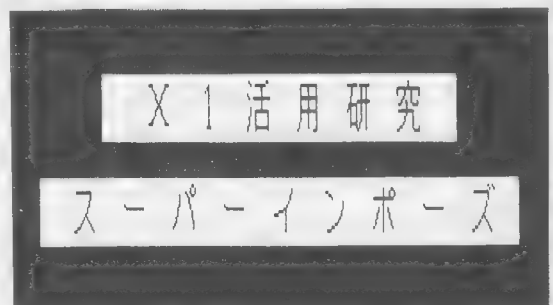
```
FF 5 5 A A F F A A")
```

中間色を作るのは難しいことですね。

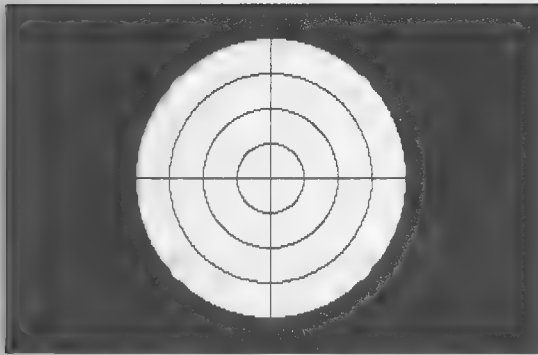
これを使ってUFOを最初肌色に塗り、次に草

《リスト2-4》漢字とVTR画像を重ねる

```
100 INIT:WIDTH 80
110 CLS 4:COLOR 4
120 RESTORE 310:GOSUB "PRKAN"
130 RESTORE 380:GOSUB "BOX"
140 RESTORE 400:GOSUB "PRKAN"
150 RESTORE 510:GOSUB "BOX"
160 RESTORE 530:GOSUB "BOX"
170 GOTO 170
180 /
190 LABEL "PRKAN"
200 READ a,x,y
210 IF a=0 THEN RETURN
220 POSITION x,y
230 PATTERN -16,KANJI$(a)
240 GOTO 200
250 /
260 LABEL "BOX"
270 READ COL,X1,Y1,X2,Y2
280 LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),XOR,COL,BF
290 RETURN
300 /
310 DATA 0356,208,32
320 DATA 0317,240,32
330 DATA 1972,272,32
340 DATA 4549,304,32
350 DATA 2406,336,32
355 DATA 2170,368,32
360 DATA 0,0,0
370 /
380 DATA 2,180,30,406,50
390 /
400 DATA 0525,160,64
410 DATA 0128,192,64
420 DATA 0549,224,64
430 DATA 0128,256,64
440 DATA 0504,288,64
450 DATA 0583,320,64
460 DATA 0561,352,64
470 DATA 0128,384,64
480 DATA 0526,416,64
490 DATA 0,0,0
500 /
510 DATA 2,140,62,446,82
520 /
530 DATA 2,120,10,466,102
```



《図2-7》漢字の表示



〈2-8図〉リスト2-5を実行



〈写真2-3〉リスト2-5のスーパーインポーズ

色に塗るリスト2-8を作ってみました。

7.SCREEN文の使い方

パソコンテレビX1には、SCREEN文もあるわけですから、この使い方を勉強しておきましょう。SCREENが実際に面白い使い方をできるのは、WIDTH40で画面を横320ドット、縦200ドットに指定した場合です。この場合は、横320ドットに縦200ドット、と少し画質に食い足りない恨みはあるものの、カラー画面を2枚使えるので面白い使い方が可能です。

入力ページというのは、どちらの画面に絵を書くつもりであるかを指定するもので、出力ページとはどちらの画面を表示するかを指定するものです。グラフィックモードは青の画面G1、赤の画面G2、緑の画面G3のグラフィック画面の使用モードです。

グラフィックモード0……指定のパレット番

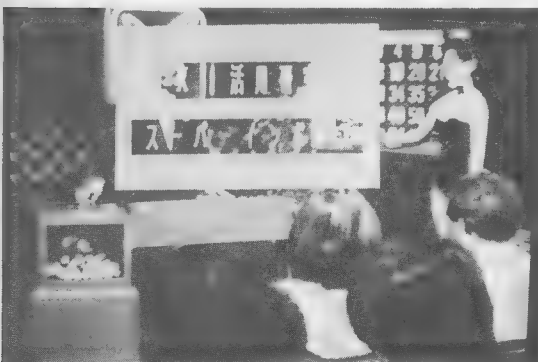
号で、ドットをセット、リセットできる。

グラフィックモード1……グラフィック1 (G1) のみドットをセット、リセットできる。

グラフィックモード2……グラフィック2 (G2) のみドットをセット、リセットできる。

グラフィックモード3……グラフィック3 (G3) のみドットをセット、リセットできる。

SCREEN文の第3パラメータの使い方は、少し慣れる必要があるように思います。この場合



〈写真2-2〉テレビ画面と合成

〈リスト2-5〉

```
100 CRT 3
110 WIDTH 80
120 SCREEN 0,0,0
130 WINDOW(0,0)- (639,199), (-320,-100)- (320,100)
140 /
150 LINE (-320,-100)- (320,100),PSET,3,BF
160 /
170 FOR I=1 TO 100 STEP 20
180 CIRCLE (0,0),I,4
190 NEXT I
200 /
210 LINE (-160,0)- (160,0),PSET,4
220 LINE (0,80)- (0,-80),PSET,4
230 /
240 PAINT (-315,-95),1,4
250 LINE (-320,-100)- (320,100),XOR,3,BF
260 /
270 GOTO 270
```

《リスト2-6》64色を作るプログラム①

```

100 WIDTH 80
110 SCREEN 0,0,0
120 CLS 4
130 FOR I=0 TO 7
140 FOR J=1 TO 7
150 FOR K=0 TO 9 STEP 2
160 LINE (K+J*10 ,20*I)-(K+J*10 ,20+(I+1)),PSET,I
170 LINE (K+J*10+1,20*I)-(K+J*10+1,20+(I+1)),PSET,J
180 NEXT K
190 NEXT J
200 NEXT I

```

《リスト2-7》64色を作るプログラム②

```

100 WIDTH 80
110 SCREEN 0,0,0
120 CLS 4
130 FOR I=0 TO 7
140 FOR J=1 TO 7
150 FOR K=0 TO 9 STEP 2
160 LINE (K+J*10 +I*80,50)-(K+J*10 +I*80,150),PSET,I
170 LINE (K+J*10+1+I*80,50)-(K+J*10+1+I*80,175),PSET,J
180 NEXT K
190 NEXT J
200 NEXT I

```

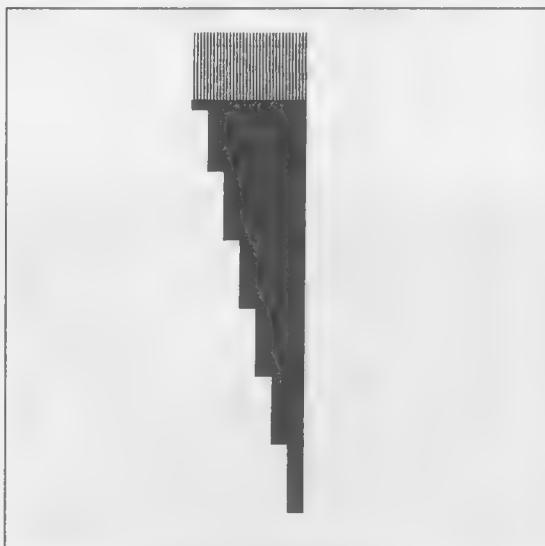
は青、赤、緑の光の3原色に分けて色を処理する必要があります。この方が合理的と思える部分もあるのですが、使い方によっては、かえって厄介なこともあります。私はこのパラメータは0に設定しておいて、後でPALET切り換えてアニメーションを作ることになりました。

プログラムの考え方は次のとおりです。

まず第0画面に7色で星を書く。次に第1画面に7色で星を書く。次に第0画面と第1画面を交互に切り換えながら、PALETを変えて星の動きを出す。二つの画面を持っているので、単一画面上でPALETを変えるのと違い、動きに制約がなくなる部分があります。特に動く物体の重なりをへらすことができます。

あまり上手なプログラムではありませんが、ひとつ作って見ました。星が回りながら動いて行くようにしたつもりです。星を作る時、X1のBASICには、POLYという多角形を書いてくれ

る便利な命令のあることを知って、早速使ってみました。この命令はなかなか便利です。TV画像やVTR画像と重ね合わせると面白いと思います。



《第2-9図》64色のグラフ

〈リスト2-8〉UFOに色を塗るプログラム

```
1000 LABEL "MAIN"
1010 MAXN=20
1020 DIM D(MAXN,1)
1030 CLS 4:WIDTH 80:SCREEN 0,0,0
1040 WINDOW (0,0)-(639,199),(-640,-400)-(640,400)
1050 C=2:GOSUB "DINP"
1060 PAINT(0,0),HEXCHR$( "55FFAAAAFF55"),2
1070 LINE(-400,-200)-(400,200),XOR,2,BF
1080 GOTO 1080
1090 /
1100 LABEL "DINP"
1110 RESTORE "BODY"
1120 READ N
1130 FOR I=0 TO N
1140 READ Y,X
1150 D(I,0)=X:D(I,1)=Y
1160 NEXT I
1170 CLS
1180 FOR I=0 TO N-1
1190 LINE(D(I,0),-D(I,1))-(D(I+1,0),-D(I+1,1)),PSET,C
1200 LINE(-D(I,0),-D(I,1))-(-D(I+1,0),-D(I+1,1)),PSET,C
1210 NEXT I
1220 RETURN
1230 /
1240 LABEL "BODY"
1250 DATA 17
1260 DATA -113, 0
1270 DATA -111, -8
1280 DATA -100, -16
1290 DATA -99, -27
1300 DATA -92, -30
1310 DATA -79, -85
1320 DATA -48, -158
1330 DATA -32, -243
1340 DATA -32, -342
1350 DATA -2, -355
1360 DATA 0, -244
1370 DATA 17, -160
1380 DATA 49, -84
1390 DATA 61, -29
1400 DATA 71, -26
1410 DATA 73, -13
1420 DATA 83, -6
1430 DATA 86, 0
```

SCREEN文には、他にも考え方によっていろいろな使い道があると思います(第2-12図)。

8. デジタル・テロップの話

シャープX1の革新性は、テレビの画像とマイコン画像を一体化して表示できることと、VTRを使って、それらの一体化画像を記録できることにあると思います。ここで、実際に使ってみてどうだったかについて述べたいと思います。

第一に感じたことは、デジタル・テロップがたいへんな高機能なわりに、説明書があっさりしすぎていることです。本文16ページでは、前面のスイッチが14個、LED表示が12個もあり、後面に至っては入力端子が22個もある複雑な機械の説明書としては、不十分のように感じました。『わかる人にはわかる』では機械は売れないと思います。

第二に、これは仕方ないことなのでしょうが、ケーブルが多すぎるのではないかと思います。私の使用したシステムには本体、CRT、5.25インチ・フロッピー・ディスク装置、デジタル・テロップ、プリンタ、VTR2台が、つないであり、最低必要な電源コードだけで7本あります。これに接続上必要なケーブルが10本、アース線が3本と20本を超えてくるわけですが、普通の場合、電源コードを7本用意されると、コンセントはすぐ満員になっていますし、裏側はクモの巣のようになります。まるでパッチ・コード式のコンピュータのようです。配線を変更するとコ

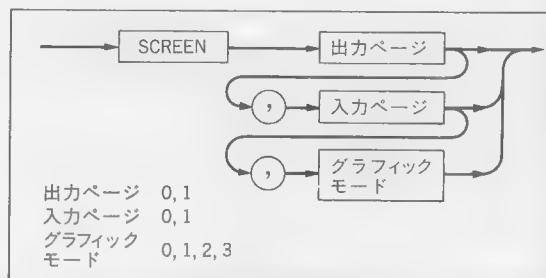
ドがからみ合って大変です。

音響関係のマニアにとってはたまらない魅力でしょうが、メーカーがより広範な普及を望まれるのなら、一体化をより進める工夫をされて改善されるべきだと思います。

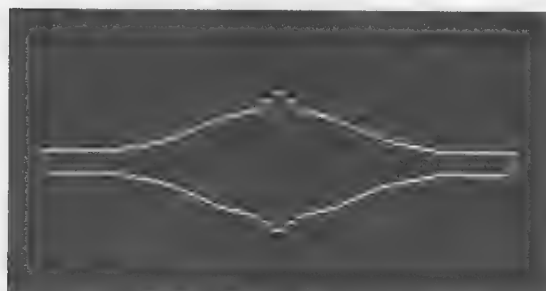
第三にデジタル・テロップを中継して、何台ものVTRやVTRカメラやCRTが入ってきますと、システムとして機能させる場合、それぞれの機器がきちんとしていないと困るのではないかとと思われる点があります。VTRカセットのコピーで良く経験することが、異社・異機種間では同期のとりにくい時があります。

すべてのシステム構成機器が、シャープ純正品の場合はまったく問題がないのですが、いろいろな会社のいろいろな製品がまじった場合はどうか、という問題があります。アナログ機器は調整が難しいので、純正品としてVTRの型式指定をした方が良いと思います。

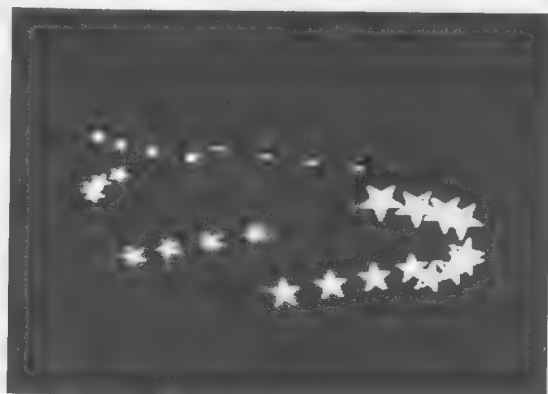
第四に、デジタル・テロップにデジタル・テロップ専用ソフトウェアがついてきたのには感心しました。SEDS(SHARP EASY DRAWING



《第2-11図》SCREEN文の構造図(WIDTH40の時)



《第2-10図》UFO



《写真2-4》スター

SOFTWARE)と呼ばれ、非常にこっています。それだけにカタカナでコメントするのではなく、普通のカナ混じり文か、すべて英語にしようとかか絵による情報入力を希望します。



〈第2-12図〉スター

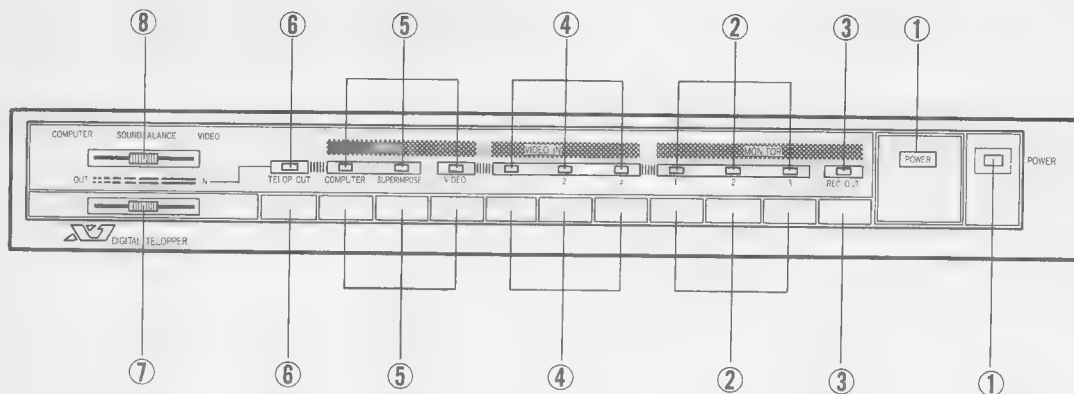
〈リスト2-9〉スターのプログラム

```

1000 FOR I=1 TO 7:PALET I,I:NEXT I
1010 CLS 4:WIDTH 40
1020 PI =3.14159
1030 WINDOW (0,0)-(319,166),(-319,-200)-(319,200)
1040 /
1050 SCREEN 0,0,0
1060 A=90
1070 FOR K=1 TO 5
1080 FOR I=1 TO 7
1090 C=I:A=A+360/7
1100 X=-250*COS(2*PI*(I/7+K/25)):Y=100*SIN(2*PI*I/7)+10*K
1110 R=4*I:GOSUB "POLYG"
1120 NEXT I
1130 NEXT K
1140 /
1150 SCREEN 1,1,0
1160 A=90
1170 FOR K=1 TO 5
1180 FOR I=1 TO 7
1190 C=I:A=A+360/7
1200 X=250*COS(2*PI*(I/7+K/25)):Y=-100*SIN(2*PI*I/7)+10*K
1210 R=4*I:GOSUB "POLYG"
1220 NEXT I
1230 NEXT K
1240 /
1250 FOR I=1 TO 1000
1260 FOR K=0 TO 1
1270 SCREEN K,K
1280 FOR J=1 TO 7:PALET J,0:NEXT J
1290 G=I MOD 7+1
1300 PALET G,G
1310 NEXT K
1320 NEXT I
1330 END
1340 /
1350 LABEL "POLYG"
1360 POLY(X,Y),R,C,144,A,A+720
1370 PAINT(X,Y),C,C
1380 RETURN
1390 WIDTH 80:LIST

```

《第2-13図》デジタルテロップの前面部



①電源 ON-OFF(POWER)

- スイッチを押すと電源が“ON”(入)になります。——電源表示ランプが点灯します。
- もう一度押すと電源は“OFF”(切)になります。——電源表示ランプは消灯します。

②モニタ出力選択(MONITOR 1・2・3)

- 3系統の入力信号をモニタする時に、いずれか一つを押します
(1を押すと、INPUT端子1に接続されたビデオ機器のモニタができます)。
- 押したボタンに対応し表示ランプが点灯、選択ポジションを知らせます。

③録画出力(REC OUT)

- このボタンを押して、⑤モード切替えて選択された映像をモニタ・録画することができます。

④映像入力信号選択(VIDEO IN 1・2・3)

- 3系統の入力信号のうち、VTRに編集・録画するものをいずれか一つ選んで押します
(3を押すと、INPUT端子に3に接続されたビデオ機器の編集・録画ができます)。
- 押したボタンに対応し、表示ランプが点灯、選択ポジションを知らせます。

⑤モード切替え(MODE)

- コンピュータモード(COMPUTER) —— コンピュータ画像のみ表示出力する場合に押します。
- スーパーインポーズモード(SUPERIMPOSE) —— 映像入力信号選択ボタンで選択された映像と、コンピュータ画像とを重ね合わせ《スーパーインポーズ》表示出力する場合に押します。

- ビデオ(VIDEO) —— 映像入力信号ボタンで選択された映像のみを表示出力する場合に押します。
- モード切替えは、画像のみを切替えますので音声は切替わりません(音声の切替えは、⑧サウンドバランスおよび後面の⑫サウンド切替えで行ないます)。

- 各モードに対応して表示ランプが点灯、選択ポジションを知らせます。

⑥テロップカット(TELOP CUT)

- コンピュータモードまたは、スーパーインポーズモード時にこのボタンを押して、任意にコンピュータ画像を消したり表示したりできます。

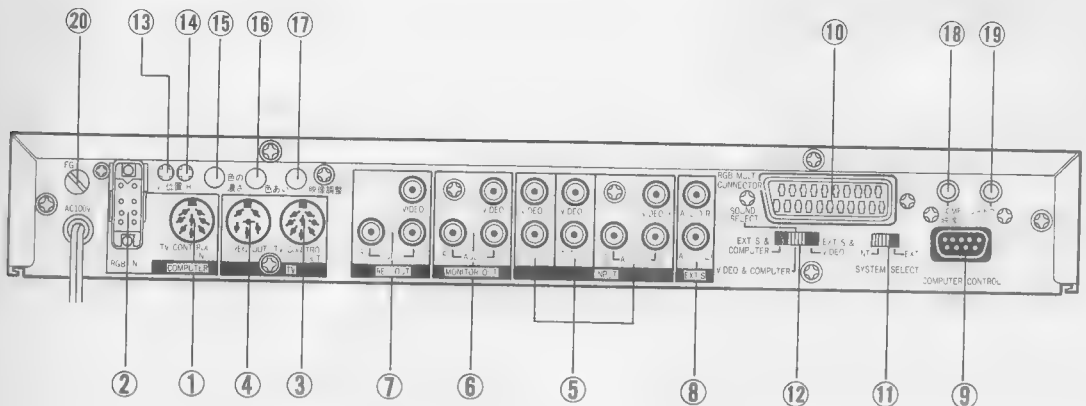
⑦マニュアルテロップカットイン/アウト

- スーパーインポーズ画像時に、このツマミを“IN”または“OUT”側に動かすことにより、映像入力信号選択ボタンで選択された映像に、コンピュータ画像を徐々にスーパーインポーズしたり、消したりすることができます。
- ツマミの位置は通常“IN”側いっぱい(スーパーインポーズ状態)にしておいてください。

⑧サウンドバランス(SOUND BALANCE)——本機後面の⑫サウンド切替え(SOUND SELECT)と組合わせ使用します。

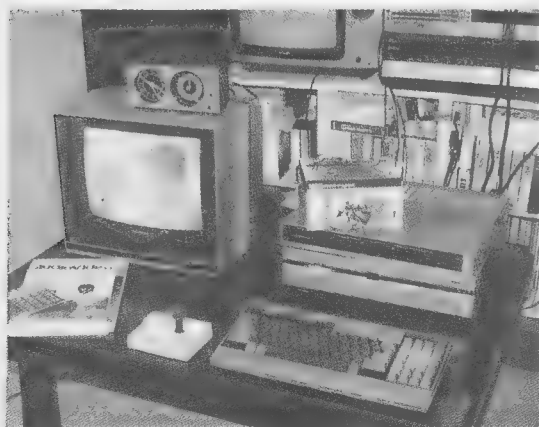
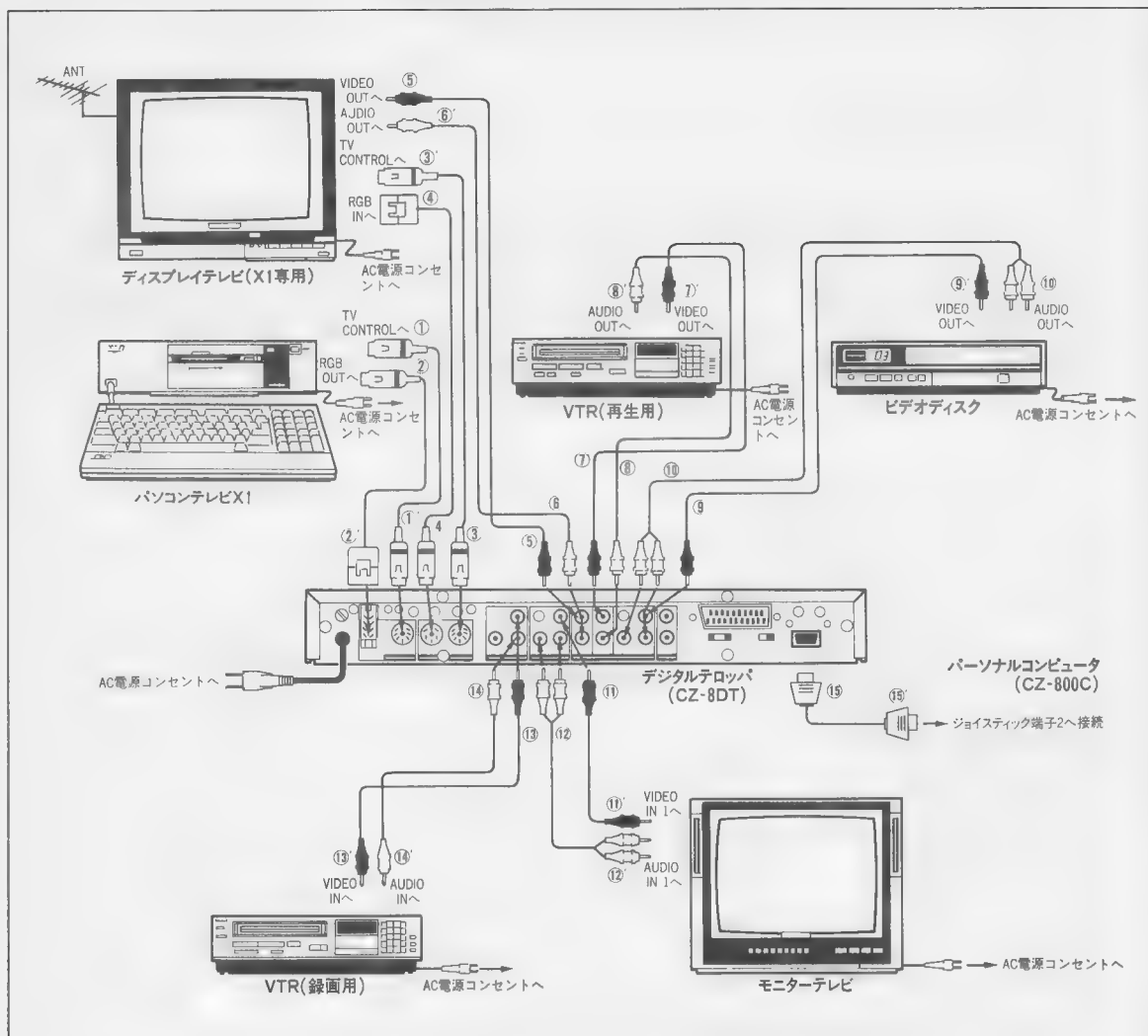
- このツマミを“COMPUTER”または“VIDEO”側に動かすことにより、接続機器とコンピュータとのサウンドミキシングや各々独立サウンドに切替えて出力することができます。

《第2-14図》デジタルテロッパーの後面部



- ①テレビコントロール入力端子(COMPUTER-TV CONTROL IN)
 - パーソナルコンピュータ(CZ-800C)のテレビコントロール出力端子と接続します。
- ②R.G.B.入力端子(COMPUTER-R.G.B. IN)
 - パーソナルコンピュータ(CZ-800C)のR.G.B.出力端子と接続します。
- ③テレビコントロール出力端子(TV-TV CONTROL OUT)
 - ディスプレイテレビ(CZ-800D)のテレビコントロール入力端子と接続します。
- ④R.G.B.出力端子(TV-R.G.B. OUT)
 - ディスプレイテレビ(CZ-800D)のR.G.B.入力端子と接続します。
- ⑤入力端子(IN PUT)
 - 映像入力端子——VIDEO 1, VIDEO 2, VIDEO 3
 - 音声入力端子——AUDIO 1, AUDIO 2, AUDIO 3 (R)・(L)……ステレオ対応。
- ⑥モニタ出力端子(MONITOR OUT)
 - 映像出力端子——VIDEO
 - 音声出力端子——AUDIO(R)・(L)……ステレオ対応。
- ⑦録画出力端子(REC OUT)
 - 映像出力端子——VIDEO
 - 音声出力端子——AUDIO(R)・(L)……ステレオ対応。
- ⑧外部音声入力端子(EXT. S)……ステレオ対応。
 - 音声入力端子——AUDIO(R), AUDIO(S)
- ⑨コンピュータコントロール入力端子(COMPUTER CONTROL)
 - パーソナルコンピュータ(CZ-800C)のジョイスティック端子2と接続します。
(コンピュータコントロールの操作方法は、同梱のソフトウェア説明書をご参照ください)
- ⑩21ピンR.G.B.マルチコネクタ端子(R.G.B. MULTI CONNECTOR)
 - ニューメディア対応テレビ(21ピン端子付)をご使用になる場合に接続する端子です。
- ⑪システム切替え(SYSTEM SELECT)
 - 通常は“EXT”側にしてご使用ください。なお、テレビアンテナの入力信号が特に弱い時にプログラムを作成する場合は、“INT”側にしてください。(注)“INT”側での録画は、同期が乱れることがあります。
- ⑫サウンド切替え(SOUND SELECT)
 - 接続機器の組合せを切替えてサウンドミキシングをします。操作は前面のサウンドバランスつまみで行います。
- ⑬垂直位置調整(V位置)——録画出力およびモニタ出力映像の垂直位置調整用ボリュームです。 | ファンヒュータ画像のみに適用します
- ⑭水平位置調整(H位置)——録画出力およびモニタ出力映像の水平位置調整用ボリュームです。 | ファンヒュータ画像のみに適用します
- ⑮色の濃さ——録画出力およびモニタ出力映像の色の濃さ調整用つまみです。
- ⑯色あい——録画出力およびモニタ出力映像の色あい調整用つまみです。 | スーパーインポーズ時に使用しますが、
- ⑰映像——録画出力およびモニタ出力映像の濃・淡調整用つまみです。 | コンピュータ画像のみでは適用できません。
- ⑱コンピュータ映像(COMP.映像)——録画出力およびモニタ出力されるコンピュータ画像専用の映像調整用つまみです。
- ⑲シャドウ——スーパーインポーズ時のコンピュータ画像(タイトルや図形)に影をつけて立体感をもたせるようにできるもので、つまみを右側に回して行くと、コンピュータ文字の右側に黒い影をつけます。
- ⑳FG端子——本機付属のブライドワイヤでパーソナルコンピュータ(CZ-800C)のFG端子と接続します。

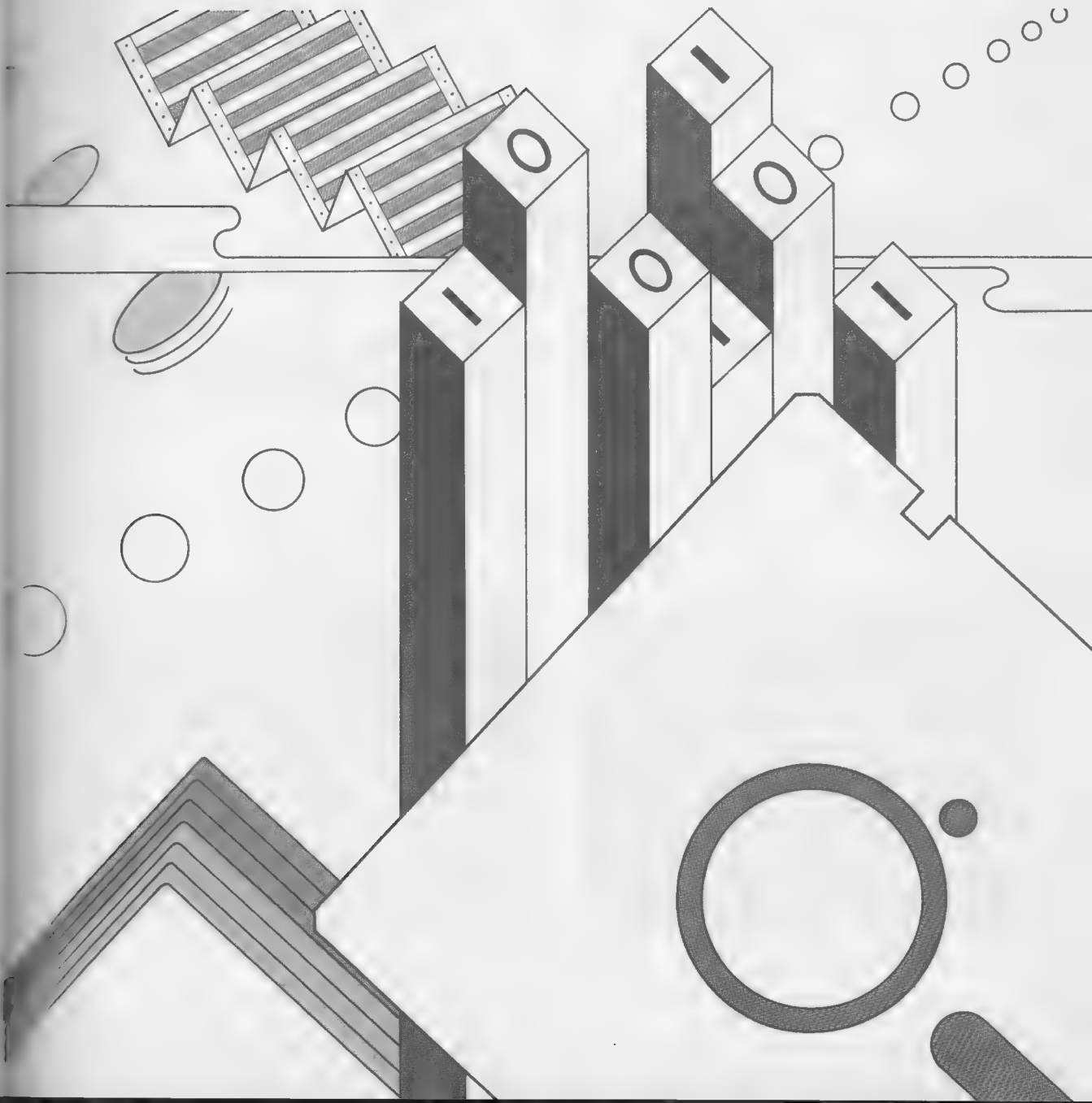
《第2-15図》X1の基本システム



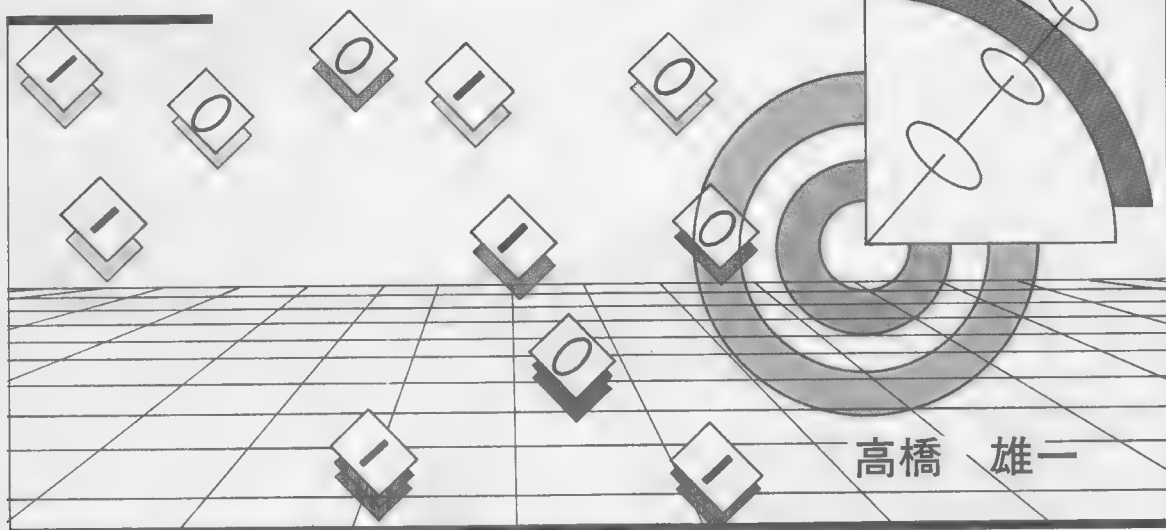
《写真2-5》スーパーインポーズシステムの一例

第II編

マシン語& コンバートプログラム集



第3章 XI ディスアセンブラ



1. ディスアセンブラとは

パソコンテレビX1を購入して半年もたつと、ひととおりBASICを覚え、そろそろマシン語を始めてみたい……と思っている人もいるに違いありません。

マシン語を使えば、BASICでは相当な時間を消費するプログラムが、あっという間に終わってしまうことも多くあります。スピーディーなゲームに、またビジネスでのソートプログラムにマシン語を使えば、という応用方面は数限りなくあります。また、0～255の値なら、1データ＝1バイトで使えますから、多量のデータを持つこともできます。

マシン語を見たいと思ったら、BASICから、MON

とやってみて下さい。これで、マシン語そのものが見られます(Dとやってみよう!)。ところが、これは16進数の羅列でしかなく、人間にしてみれば何を意味しているのか、さっぱりわかりません。そこで、人間にも理解できることば(言語)に置き換えて考えるのですが、これをアセンブリ言語と呼んでいます。また、マシン語を作る人は、アセンブリ言語でプログラムを作り、これをマシ

ン語に直すソフトで「16進数の羅列」を作っているのです。

この、アセンブリ言語からマシン語に変換するプログラムをアセンブラと呼び、逆にできあがったマシン語を、「もともとこんなふうに書かれていたにちがいない」と想定し、アセンブリ言語に変換するプログラムを逆アセンブラとか、ディスアセンブラと呼びます(アセンブリ言語をアセンブラと言うことがありますが、これは変換プログラムの意味ではありません)。

今回は、X1で使えるディスアセンブラを紹介したいと思います。このディスアセンブラは、プログラムの解析に、また自作プログラム(ハンドアセンブルしたプログラム)のデバッグに存分に活用できるよう、数々の工夫が凝らされています。

2. ディスアセンブラは、何故必要か

こんなわけで、ディスアセンブラが使われるのですが、ディスアセンブラはもっともっと深い意味を持っています。

BASICでは、サンプルプログラムが各所にあり、また、誌上に紹介されているプログラムも原作そのものですが、マシン語プログラムでは16進数の羅列があるだけです。これではほとんど理

解できませんし、マシン語はとてもやさしい命令だけでできているため、決まり文句のようなものが多くあります。

これを理解するには、プロの作ったプログラムを解析するのに限ります。そういうプログラムには、さまざまなテクニックが入っており、また、解析をすればプログラムの作り方も知らず知らずのうちに身につきます。プロの作ったプログラムと言っても、かなり身近にある（しかも非常に模範的な）ものもあります。それは、BASICインタプリタ CZ-8CB01です。このプログラムは、0~255（65535も可）までしか扱えないCPU（しかもこれは加減算のみで、かけ算は $\times 2$ 、割り算は $\div 2$ しかできない）をかなり巧みにあやつり、な一んと $10^{-38} \sim 10^{+38}$ の範囲で、しかも16桁もの精度で四則演算はもちろんのこと、べき乗や三角関数、指数・対数関数までこなしてしまう、実に神秘的なプログラムです（何となく中を探ってみたいなんて思いませんか？）。もちろん、これもデイスアセンブルすることで、容易にのぞいて見ることができます。

3.X1デイスアセンブラの特長

私も、数多くのプログラムをデイスアセンブルしてきました。特にBASICインタプリタについては、国内のほぼすべての機種についてプリンタで印字し、ファイルとして保存しています。もちろん、必要な部分は解析し、プログラム作りに

役立てています。

当然、いくつものデイスアセンブラを使ってきたわけですが、かなり気になる点があります。

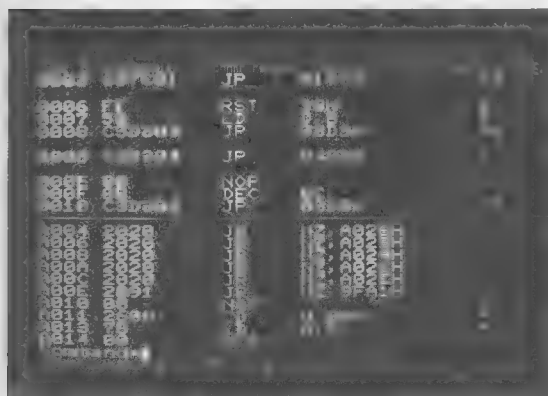
それは、

- ① 画面上でデイスアセンブルする時、サブルーチン（CALL命令。BASICのGOSUB文に相当する）を追って行くと、もともとどこを見ていたかわからなくなる。———BASICでも、GOSUBの先で別の所にGOSUBして、…と見ていくと、はじめの行番号を忘れてしまったりしますね。
- ② プリンタで印字しようとする、きれいにでてこない。———BASICのLLISTコマンドでも、ページの切れ目に印字が重なったりして、たいへん見づらくなることがあります（横着せずに、フォーム位置をあわせればいいのですけど）。
- ③ 一部の（Z-80）デイスアセンブラは、正確な表記でなく、8080CPUなどのニーモニック（Z-80ならば間違っている）でてくる。さらにひどいものは（古いものの一部ではあるが）、バグが存在する。

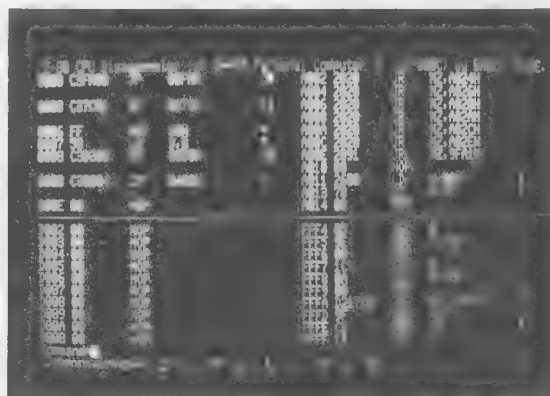
などがあります。

これらを解決すべく、このデイスアセンブラを作ったわけですが、

- ① 要するに、いくつもの部分を同時に見られれば、元の部分がすぐわかる。———これは、X1（HuBASIC）独自のウィンド管理をフルに生かし、画面を4分割させてい



〈写真1〉40文字2分割の画面



〈写真2〉80文字4分割の画面

ます(もちろんさせないこともできる)。これなら、4個所が同時に見られて、即ノ解決!! ですね。

- ② プリンタは、1ページごとの管理を行い、60行の印字にして上下に余裕を持たせています。さらに、タイトルやページ数、バックアップカレンダーを生かした日付け出力もできます。
- ③ Z-80の全命令を使ったマシン語プログラム(16進数の順に並べてある)を作り、確実にチェックしました。

このほかにも、RETやJR、JP(無条件)の後、つまりサブルーチンの区切れ目には空白行を1行(プリンタでは、何か書き込めるよう2行)入れたり、モニタのDコマンドにもある「キャラクタダンプ」(データエリアの発見にも役立ちます)を付けたり、リスト表示(印字)中の一時停止、スピードダウン機能を付けたり、コマンド入力時の使いやすさにも気を配っており、実際に使った人でなければわからない機能をいろいろと揃えています。

4. ディスアセンブラの入力のしかた

このディスアセンブラは、BASICで書かれています(約10Kバイトです)。いつものとおりCZ-8CB01を起動して、ゲームでも入力するのと同じ要領で入力して下さい。特に最後の方は、マシン語レベルでの操作がありますから、間違えないよう注意して下さい。

このプログラムは、コロン(:)を一回も使っていません。一見エラーなのですが、実はまった

く正常に動いてしまいます。えっそうー? なんて思わないでほしい(RUNさせればわかります)のですが、この理由もディスアセンブルして解析してみれば、わかってしまいます。いやーマシン語ってホントーにおもしろそうですね!?

5. ディスアセンブラの動かしかた




打ち込みが終わったら、ひとまずSAVEしておいて下さい。そして、

RUN 

で走らせて下さい。


はじめに、

ヨコノ ケタスウハ? (40, 80 OR )? ■

と聞いてきます。大きな文字が好きなのは、40 、そうでない場合は、80 あるいはのみを押して下さい。



次に、

Colorハ? (1, 2, 3, 4, 5, 6, )? ■

と聞いてきます。表示色を入力して下さい。のみで、4(緑)の意味になります。

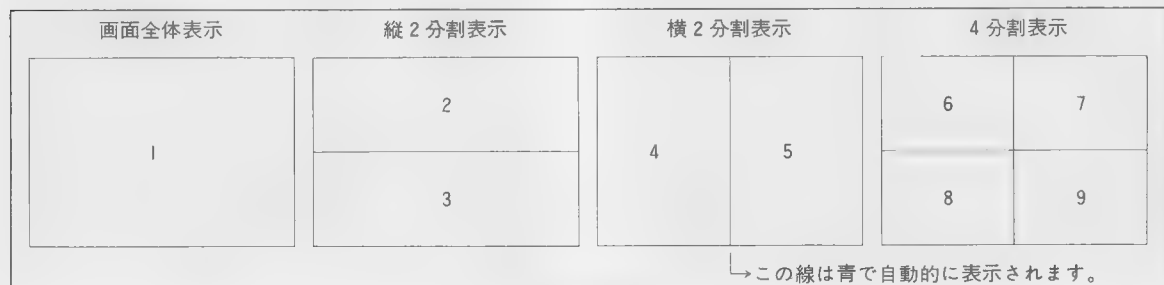
さて、ここまで来ると、次はコマンド待ちになります。

Command =

ここで何を入力すればよいかは、下の方に表示されます。D, P, 1~9, E, /とありますが、普通はD(ディスアセンブル) として下さい。だけでもDの意味になります。

そして、

START adrs. = &H



《第1図》画面の分割方法

《実行例1》X1ディスアセンブラ印字例

** Z-80 Disassembler B6-2109 <BASIC CZ-8CB01>		PAGE 1	85/10/25
14A0 11549D	LD	DE, 9D54H	T
14A3 CD0B00	CALL	000BH	M
14A6 AF	XOR	A	/
14A7 12	LD	(DE), A	
14A8 13	INC	DE	
14A9 7A	LD	A, D	Z
14AA FEFF	CP	FFH	生
14AC 20F8	JR	NZ, 14A6H	時
14AE 21C214	LD	HL, 14C2H	!B
14B1 222B01	LD	(012BH), HL	" +
14B4 2100FF	LD	HL, FF00H	! +
14B7 22509D	LD	(9D50H), HL	"P
14BA CD8321	CALL	2183H	M !
14BD CD8B21	CALL	218BH	M !
14C0 1803	JR	14C5H	
14C2 CDA636	CALL	36A6H	M&6
14C5 CD3F15	CALL	153FH	M?
14C8 ED7B4C9D	LD	SP, (9D4CH)	!<L
14CC 21FFFF	LD	HL, FFFFFH	! 777
14CF E5	PUSH	HL	+
14D0 ED73F135	LD	(35F1H), SP	!±5
14D4 CDA917	CALL	17A9H	M)
14D7 CD5522	CALL	2255H	MU"
14DA AF	XOR	A	/
14DB 32F835	LD	(35F8H), A	2時5
14DE 210300	LD	HL, 0003H	!
14E1 221415	LD	(1514H), HL	"
14E4 210000	LD	HL, 0000H	!
14E7 220189	LD	(8901H), HL	"
14EA CDA304	CALL	04A3H	M#
14ED 110E21	LD	DE, 210EH	!
14F0 CD0B00	CALL	000BH	M
14F3 3AF535	LD	A, (35F5H)	: 火5
14F6 B7	OR	A	7
14F7 3E2E	LD	A, 2EH	; ' / >
14F9 2002	JR	NZ, 14FDH	
14FB 3E20	LD	A, 20H	; ' / >
14FD CD1300	CALL	0013H	M
1500 CDA304	CALL	04A3H	M#
1503 AF	XOR	A	/
1504 32F835	LD	(35F8H), A	2時5
1507 21FFFF	LD	HL, FFFFFH	! 777
150A 220236	LD	(3602H), HL	" 6
150D CD7B21	CALL	217BH	M(!
1510 115C9E	LD	DE, 9E5CH	!
1513 CD0300	CALL	0003H	M
1516 3054	JR	NC, 156CH	0T
1518 FE04	CP	04H	生
151A 2006	JR	NZ, 1522H	
151C CD3F15	CALL	153FH	M?
151F CD3C01	CALL	013CH	M<
1522 CD244C	CALL	4C24H	M\$L
1525 3AFB35	LD	A, (35FBH)	: 年5
1528 B7	OR	A	7
1529 3E00	LD	A, 00H	>
152B 32FB35	LD	(35FBH), A	2年5
152E 20AA	JR	NZ, 14DAH	*
1530 3AFA35	LD	A, (35FAH)	: 時5

と聞いてきますので、14A0□のように、16進数で入力して下さい。□のみは、0になります。次に、

END adrs. = &H

と聞いてきます。同様に入力して下さい。

もし、□のみを押すと、9CA4 (CZ-8CB01の終了アドレス)の意味になります。すると、いよいよデイスアセンブルしますが、ここまでの、操作が面倒なら、□を5回押せば良いのです。

デイスアセンブルリスト出力中は、画面下の表示のとおり、

ESC、

BREAK、

(スペースキー)、

テンキーの入力が意味を持ちます。ESCは中断、BREAKは押しつづけている間だけストップ、スペースキーは一度押すと、次に何かキーを押すまでストップ、テンキー側のキーを押すとスピードダウン(ゆっくり見られます)です。

Pはプリンタに印字です。プリンタの電源フォーム(7に合わせて電源をONにすること)位置がOkか聞いてきますので、よければYと押して下さい。そしてタイトルを聞いてきます。もし、タイトルを付けたければ入力して下さい。□のみで付けないことになります。この後はDコマンドと同じです。なお、プリンタでの印字例を実行例1に出しておきました。

1~9(40桁時は1~3)は、画面の分割方法を決めます。第1図のとおりですが、起動時は

1(画面全部)です。このコマンドは、必要な時だけ使えば良いのです。

Eはプログラムエンド([SHIFT]+[BREAK]で止めないこと!)です。!はEの後、再びRUNさせたのと同じです。プリンタのページを1にしたり、画面の桁数を変えたい時に使して下さい。

なお、DやPでのアドレス入力時に、

START adrs. = &H

の時に、14A0—□とすると、指定アドレスから22バイト(縦に分割表示時は10バイト)のデイスアセンブルになります。

6.Z-80を勉強しよう

Z-80そのものから勉強しようという人は、マイコン別冊の「Z-80 マイコンプログラムテクニック」を使うと良いと思います。この本は命令ひとつひとつの解説がていねいに書かれており、いわばBASICでの文法書に相当すると言えます。もちろん実際の使い方は、「プログラムの解析」に限りますから、わからない命令が出てきたら、その都度本で確かめるというのが、Z-80を覚える近道だと考えてよいでしょう。CZ-8CB01のモニタブロック、0000H~149FHを解析するだけでも、かなりの実力がつきます。そのころには、マシン語のゲームでも何でも来い!と言えるようになってきていることでしょう。

《リスト1》X1デイスアセンブラ・プログラムリスト

```

100 /
110 /
120 /   Z-80 Disassembler B6-2109
130 /
140 /   Copyright 1983 (C) by
150 /
160 /   BASIC HOUSE soft.
170 /
180 /   (Keisoku giken Corp.)
190 /
200 /   & Yuuichi.Takahashi.
210 /
220 /
230 /

```

```

240 LIMIT &HE000
250 KBUF ON WIDTH 80 INIT
260 BH$=" Z-80 CPU Disassembler for SHARP Personal Computer X1 (CZ-800C)
270 BH$=BH$+" by BASIC HOUSE.
280 CLICK OFF DEFINT A-Z
290 COLOR 5 PRINT BH$
300 DEFCHR$(1)=HEXCHR$("020202227E2000000020202227E200000020202227E200000")
310 DEFCHR$(2)=HEXCHR$("000000324C00000000000000324C000000000000324C000000")
320 CSIZE 2
330 PAGE=0 DEV=0
340 GOSUB 2670 '80 ケタ/ 40 ケタ
350 GOSUB 2750 'Color 1-7
360 GOSUB 2830 'Command list
370 DEF FNHW$(A)=RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(A+1)),2)+RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(A)),2)+"H"
380 DEF FNHS$(A)=RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(A)),2)+"H"
390 DEF FNH4$(A)=RIGHT$("000"+HEX$(A),4)
400 DATA A,BC,DE,HL,SP,B,C,D,E,H,L,(HL),A,NZ,Z,NC,C,PO,PE,P,M
410 DIM RP$(4),R8$(7),JK$(7)
420 FOR I=0 TO 4 READ RP$(I) NEXT
430 FOR I=0 TO 7 READ R8$(I) NEXT
440 FOR I=0 TO 7 READ JK$(I) NEXT
450 GOTO 760 '1' Command
460 IF CSRLIN>12 PRINT
470 GOSUB 2830 'Command list
480 KEY 0," " A$=""
490 MSG$="Command=" MSG1$="" MSG2$=""
500 GOSUB 3010 'Display (0,23)-(79,23) ... Temporary
510 IF A$="!" RUN ELSE IF A$="E" THEN 3120
520 IF LEFT$(A$,1)="D" OR A$="" SK=1 DEV=0 GOTO 1160
530 IF LEFT$(A$,1)<>"P" THEN 700
540 SK=2 DEV=1 IF PAGE THEN 590
550 MSG$="フリンク ò Ready ? [Y/N] " MSG1$="" MSG2$="" GOSUB 3060
560 INK=ASC(INPUT$(1)) OR &H20 GOSUB 3030
570 IF INK-&H79 THEN 470 ELSE 590
580 BEEP 'TITLE length Error
590 TIT=LEN(TITLE$)-2 IF TIT+2 ELSE 610
600 TITLE$=MID$(TITLE$,2,TIT) TITLE$=TITLE$+STRING$(TIT,29)
610 MSG$="Title ò ? (16 モジマテ。 or " MSG1$=CHR$(1) MSG2$="" "
620 GOSUB 3060
630 LINPUT ""+TITLE$,TITLE$
640 GOSUB 3030
650 TITLE$=MID$(TITLE$,29+CSIZ*14)
660 IF LEN(TITLE$)>16 TITLE$=LEFT$(TITLE$,16) GOTO 580
670 IF LEN(TITLE$) TITLE$="<"+TITLE$+">"
680 IF Gyou=0 Gyou=65 GOSUB 2850
690 GOTO 1160
700 IF CSIZ ON VAL(A$) GOTO 760,820,860 ELSE 740
710
720 BEEP 'Command error
730 GOTO 480
740 ON VAL(A$) GOTO 760,820,860,900,950,980,1050,1080,1110
750 GOTO 720
760 '1' Command ... All screen
770 CONSOLE 1,23 ADD=22
780 LOCATE 1,23
790 IF CSIZ THEN 1140
800 GOSUB 1150
810 GOTO 480
820 '2' Command ... UE only
830 ADD=10 CONSOLE 1,11
840 COLOR 1 LINE (0,12)-(79,12),"-"
850 COLOR COL LOCATE 1,11 GOTO 790
860 '3' Command ... SHITA only
870 ADD=10 CONSOLE 13,11
880 COLOR 1 LINE (0,12)-(79,12),"-"
890 COLOR COL GOTO 780
900 '4' Command ... Left only

```

```

910 CONSOLE 1,23,0,39
920 LOCATE 1,23
930 COLOR 1 LINE (39,1)-(39,23),"|"
940 COLOR COL ADD=22 GOTO 1140
950 '5' Command ... Right only
960 CONSOLE 1,23,40,39
970 LOCATE 41,23 GOTO 930
980 '6' Command ... ヒタリウI only
990 CONSOLE 1,11,0,39
1000 LOCATE 1,11
1010 COLOR 1 LINE (0,12)-(79,12),"-"
1020 LINE (39,1)-(39,23),"|"
1030 LINE (39,12)-(39,12),"+"
1040 COLOR COL ADD=10 GOTO 1140
1050 '7' Command ... ミキウI only
1060 CONSOLE 1,11,40,39
1070 LOCATE 41,11 GOTO 1010
1080 '8' Command ... ヒタリシタ only
1090 CONSOLE 13,11,0,39
1100 LOCATE 1,23 GOTO 1010
1110 '9' Command ... ミキシタ only
1120 CONSOLE 13,11,40,39
1130 LOCATE 41,23 GOTO 1010
1140 T15=15 T21=21 T34=35 WID84=38 COME=40 GOTO 480
1150 T15=28 T21=35 T34=74 WID84=78 COME=55 RETURN 'WIDTH 80 センゴウ
1160 MSG$="START adrs.=&H" MSG1$="" MSG2$=""
1170 A$="" GOSUB 3010
1180 IF A$="-" THEN 1200 ELSE IF A$="*" THEN 470
1190 S!=VAL("&H"+A$) IF S!<0 S!=S!+65536!
1200 IF RIGHT$(A$,1)="-" E!=S!+ADD GOTO 1240
1210 MSG$="END adrs.=&H" MSG1$="" MSG2$="" A$="" GOSUB 3010
1220 IF A$="" THEN A$="9CA4" ELSE IF A$="*" THEN 470
1230 E!=VAL("&H"+A$)
1240 IF E!<0 E!=E!+65536! ELSE IF E!>65535! E!=65535!
1250 OFSET!=0 'You can disassemble other system program!
1260 'Try to change value of OFSET. Exsample 'OFSET!=&H3000'
1270 '(Now adrs.=&HD000- Real=&H0000- Output=&H0000 (&HD000+&H3000=&H0000)).
1280 GOSUB 2930
1290 A!=S! GOSUB 1560
1300 CH$=""
1310 IF OP$<>" " THEN 1330 ELSE IF ASC(INK$)=27 THEN 460 ELSE GOSUB 2850
1320 GOTO 1290
1330 AD$=FNH4$(S!+OFSET!)+ " "
1340 A=PEEK(S!) AD$=AD$+RIGHT$("0"+HEX$(A),2)
1350 IF &H80<A AND A<&HDF THEN A=A AND &H7F
1360 IF A<32 A=32
1370 CH$=CH$+CHR$(A) S!=S!+1 IF S!<>A! THEN 1340
1380 IF DEV THEN 1440 ELSE PRT$=STRING$(WID84,32) MID$(PRT$,1)=AD$
1390 MID$(PRT$,T15)=OP$ MID$(PRT$,T21)=OL$ MID$(PRT$,T34)=CH$
1400 IF COMMENT$<>" " MID$(PRT$,COME)=";" +COMMENT$
1410 PRINT#0,
1420 PRINT#0,PRT$;
1430 GOTO 1470
1440 PRT$=STRING$(79,32) MID$(PRT$,1)=AD$ MID$(PRT$,25)=OP$ MID$(PRT$,32)=OL$
1450 MID$(PRT$,75)=CH$ IF COMMENT$<>" " MID$(PRT$,60)=";" +COMMENT$
1460 LPRINT PRT$
1470 GOSUB 2860
1480 IF ASC(INK$)=27 THEN 460
1490 IF INKEY$=CHR$(&H1B) OR S!>E! THEN 460 ELSE 1290
1500 DH=DT%&0100
1510 DM=(DT AND &070)%&010
1520 DL=DT AND &07
1530 D4=DM AND 1
1540 DV=DM%2
1550 A!=A!+1 RETURN
1560 IF SP SP=SP-1 OP$="" OL$="" RETURN 'RET,JP,JR,HALT
1570 DF=0 'not DD,FD

```

```

1580 OP$="LD" OL$="" COMMENT$="" 'DD,FD Kenyou
1590 DT=PEEK(A!) GOSUB 1500
1600 IF (DT AND &HCF)=&HCD THEN ON (DT AND &H30)*&H10 GOTO 2550,2260,2560
1610 ON DH GOTO 1860,1890,1950
1620 REM 00H-3FH
1630 ON DL GOTO 1700,1720,1760,1780,1790,1810,1840
1640 IF DM<2 IF D4 THEN OP$="EX" OL$="AF,AF'" RETURN ELSE OP$="NOP" RETURN
1650 '00,08 other
1660 OP$="JR" IF DM=2 OP$="DJNZ" GOTO 1680
1670 IF DM=3 SP=SK ELSE OL$=MID$("ZZCC",DM-3,1)+", " IF D4 ELSE OL$="N"+OL$
1680 DT=PEEK(A!) A!=A!+1 IF DT AND &H80 THEN DT=DT+&HFF00
1690 OL$=OL$+FNH4$(A!+DT+OFSET!)+"H" RETURN '10,18,20,28,30,38 JR
1700 IF D4 THEN OP$="ADD" OL$="HL,"+RP$(DV+1) RETURN '09,19,29,39 DAD
1710 OL$=RP$(DV+1)+", "+FNHW$(A!) A!=A!+2 RETURN '01,11,21,31 LXI
1720 IF DM>3 OL$=FNHW$(A!) A!=A!+2 ELSE OL$=RP$(DV+1)
1730 OL$="(" + OL$ + ")" IF DV=2 A$="HL" ELSE A$="A"
1740 IF D4 THEN OL$=A$+", "+OL$ ELSE OL$=OL$+", "+A$
1750 RETURN '02,0A,12,1A,22,2A,32,3A LDAX,STAX,LHLD,SHLD,LDA,STA
1760 IF D4 THEN OP$="DEC" ELSE OP$="INC"
1770 OL$=RP$(DV+1) RETURN '03,0B,13,1B,23,2B,33,3B INX,DCX
1780 OP$="INC" GOTO 1800
1790 OP$="DEC"
1800 OL$=R8$(DM) RETURN '04,1C,14,1C,24,2C,34,3C,05,1D,15,1D,25,2D,35,3D INR,DCR
1810 IF DF AND DT=&H36 B=1 ELSE B=0
1820 OL$=R8$(DM)+", "+FNHS$(A!+B) GOSUB 2990
1830 A!=A!+1 RETURN '06,0E,16,1E,26,2E,36,3E MVI
1840 OP$=MID$("RLCRRRCRL RRA DAA CPL SCF CCF ",DM*4+1,4) RETURN
1850 '07,0F,17,1F,27,2F,37,3F Other 1 byte
1860 REM 40H-7FH
1870 IF DT=&H76 OP$="HALT" SP=SK RETURN '76 HLT
1880 OL$=R8$(DM)+", "+R8$(DL) RETURN '40-75,77-7F MOV
1890 REM 8bit Culc.
1900 GOSUB 1920
1910 OL$=OL$+R8$(DL) RETURN '80-BF ANA,ORA,...
1920 IF DM<2 OR DM=3 OL$="A, "
1930 OP$=MID$("ADDADCSUBSBCANDXOROR CP",DM*3+1,3) IF DM=6 OP$="OR"
1940 RETURN
1950 REM C0-FF JP,CALL,RET,etc.
1960 ON DL GOTO 1980,2010,2040,2110,2120,2140,2170
1970 OP$="RET" OL$=JK$(DM) RETURN 'C0,C8,D0,D8,E0,E8,F0,F8
1980 IF DM=1 OP$="RET" SP=SK RETURN
1990 IF DM=3 OP$="EXX" RETURN ELSE IF DM=5 OP$="JP" OL$="(HL)" SP=SK RETURN
2000 IF DM=7 OL$="SP,HL" RETURN ELSE OP$="POP" GOTO 2130
2010 OP$="JP"
2020 OL$=JK$(DM)+", "+FNHW$(A!) A!=A!+2 RETURN
2030 'C2,CA,D2,DA,E2,EA,F2,FA,C4,CC,D4,DC,E4,EC,F4,FC
2040 IF DM=0 OP$="JP" OL$=FNHW$(A!) A!=A!+2 SP=SK RETURN ELSE IF DM=1 THEN 2190
2050 IF DM AND 4 THEN 2080 ELSE OL$="(" + FNHS$(A!) + ")" A!=A!+1
2060 IF D4 THEN OP$="IN" OL$="A, "+OL$ ELSE OP$="OUT" OL$=OL$+", A"
2070 RETURN 'D3,DB IN,OUT
2080 IF DM AND 2 THEN 2100 ELSE OP$="EX" IF D4 OL$="DE,HL" ELSE OL$="(SP),HL"
2090 RETURN 'E3,EB XTHL,XCHG
2100 OP$=CHR$(&H44+D4)+"I" RETURN 'F3,F8 DI,EI
2110 OP$="CALL" GOTO 2020
2120 IF DM=1 OP$="CALL" OL$=FNHW$(A!) A!=A!+2 RETURN ELSE OP$="PUSH"
2130 OL$=MID$("BCDEHLAF",DM+1,2) RETURN 'C5,D5,E5,F5,C1,D1,E1,F1 PUSH,POP
2140 GOSUB 1920
2150 OL$=OL$+FNHS$(A!) B=0 GOSUB 2990
2160 A!=A!+1 RETURN 'C6,CE,D6,DE,E6,EE,F6,FE ADI,ACI,...
2170 OP$="RST" OL$=RIGHT$("0"+HEX$(DM*8),2)+"H" RETURN
2180 'C7,CF,D7,DF,E7,EF,F7,FF RST
2190 REM CB,BIT,SET,RES
2200 DT=PEEK(A!+DF) GOSUB 1500
2210 IF DH=0 AND DM=6 THEN 2300
2220 OP$=MID$("BITRESSET",DH*3+1,3)
2230 IF DH THEN OL$=CHR$(48+DM)+", "+R8$(DL) RETURN '(DD,FD) CB (XX) 40-FF
2240 OP$=MID$("RLCRRRCRL RR SLASRA SRL",DM*3+1,3+(DM=2 OR DM=3))

```



```

2250 OL$=R8$(DL) RETURN ' (DD,FD) CB (XX) 00-2F,38-3F
2260 'ED ext.
2270 IF DF THEN 2300 'DD+ED,FD+ED
2280 DT=PEEK(A!) GOSUB 1500
2290 IF DH+1 AND 2 THEN 2310
2300 OP$="DEFB" OL$=FNHS$(S!) A!=S!+1 RETURN 'ED 00-3F,CB 30,37
2310 IF DT>&H9F THEN 2500 ELSE IF DT>&H7B THEN 2300
2320 ON DL GOTO 2350,2370,2390,2420,2430,2450,2470
2330 IF DM=6 THEN 2300 ELSE OP$="IN" OL$=R8$(DM)+", (C)" RETURN
2340 'ED 40,48,50,58,60,68
2350 IF DM=6 THEN 2300 ELSE OP$="OUT" OL$=" (C) ," +R8$(DM)* RETURN
2360 'ED 41,49,51,59,61,69,79
2370 IF D4 THEN OP$="ADC" ELSE OP$="SBC"
2380 OL$="HL, " +RP$(DV+1) RETURN 'ED 42,4A,52,5A,62,6A,72,7A
2390 OL$="( " +FNHW$(A!)+ " ) " A!=A!+2
2400 IF D4 OL$=RP$(DV+1)+", " +OL$ ELSE OL$=OL$+", " +RP$(DV+1)
2410 RETURN 'ED 43,4B,53,5B,63,6B,73,7B
2420 IF DM THEN 2300 ELSE OP$="NEG" RETURN 'ED 44
2430 IF DV THEN 2300 ELSE IF D4 THEN OP$="RETI" ELSE OP$="RETN"
2440 RETURN 'ED 45,4D RETN,RETI
2450 OP$="IM" IF DM IF DV=1 OL$=CHR$(&H31+D4) RETURN ELSE 2300
2460 OL$="0" RETURN 'ED 46,56,5E IM 0,IM 1,IM 2
2470 IF DM<4 OL$=MID$("I,AR,AA,IA,R",DM*3+1,3) RETURN
2480 IF DM>5 THEN 2300 ELSE IF D4 THEN OP$="RLD" RETURN ELSE OP$="RRD" RETURN
2490 'ED 47,4F,57,5F,67,6F LD I,A*R,A*A,I*A,R
2500 IF DL>3 OR DM<4 THEN 2300
2510 OP$=MID$("LDICPIINIOTILODCPDINDOTD",DL*3+1,3)+CHR$(32-(DV=3)*50)
2520 IF DV=2 AND DL=3 OP$=MID$("OUTIOUTD",D4*4+1,4) RETURN
2530 IF D4 MID$(OP$,3)="D"
2540 RETURN 'ED A0-AB LDI,CPI,INI,OUTI,LOD,CPD,IND,OUTD
2550 IZ$="IX" GOTO 2570
2560 IZ$="IY"
2570 IF DF THEN 2300 ELSE DF=1 AX!=A! GOSUB 1580
2580 A!=INSTR(OL$,"HL") IF A=0 OR LEFT$(OL$,2)="DE" A!=AX! GOTO 2300
2590 IF INSTR(OL$,"(HL)") THEN 2620 ELSE MID$(OL$,A)=IZ$
2600 IF MID$(OL$,4,2)="HL" MID$(OL$,4)=IZ$
2610 RETURN '16 bit reg.
2620 IF OP$="JP" OL$="( " +IZ$+ " ) " RETURN
2630 A!=A!+1 PM=PEEK(AX!+1) IF PM AND &H80 PM$="-" PM=256-PM ELSE PM$="+"
2640 OL$=LEFT$(OL$,A-1)+IZ$+PM$+RIGHT$(FNH4$(PM),2)+"H"+MID$(OL$,A+2) RETURN
2650 'Index adrs.
2660 BEEP
2670 COLOR 7 PRINT
2680 PRINT#0,"ヨコ/ ケタスう? (40,80 or ";
2690 CGEN 1 PRINT#0,CHR$(1);
2700 CGEN 0 PRINT#0,") ";
2710 INPUT WID
2720 IF WID>80 THEN 2660 ELSE IF WID ELSE WID=80
2730 CSIZ=(1-WID*41)*2
2740 CSIZE CSIZ RETURN
2750 PRINT
2760 COLOR 7 PRINT#0,"Color う? (1,2,3,4,5,6,7 or ";
2770 CGEN 1 PRINT#0,CHR$(1);
2780 CGEN 0 PRINT#0,") ";
2790 INPUT COL
2800 IF COL ELSE COL=4
2810 PRINT
2820 COLOR COL RETURN
2830 MS$="Command= D , P , 1 "+CHR$(2) IF CSIZ MS$=MS$+" 3" ELSE MS$=MS$+" 9"
2840 MS$=MS$+" , E , ! " B=-1 GOTO 2940
2850 IF DEV LPRINT ELSE PRINT
2860 INK$=INKEY$ KEY 0, ""
2870 IF INK$=" " INK$=INPUT$(1) ELSE IF (ASC(INKEY$(2))AND &H17) PAUSE 5
2880 IF DEV=0 RETURN ELSE Gyou=Gyou+1 IF Gyou=<60 RETURN
2890 PAGE=PAGE+1 LPRINT CHR$(12)
2900 LPRINT " *** Z-80 Disassembler B6-210? "TITLE$ PAGE"PAGE TAB(68) DATE$
2910 LPRINT

```

```

2920 Gyou=1 RETURN
2930 B=0 MS$="Key in= [ESC],[BREAK],[space],(tenKey)
2940 FOR A=1 TO 38 POKE@ &H377E+A*2,ASC(MID$(MS$,A,1))
2950 IF A=20 AND B THEN C=&HE6 ELSE C=&H86
2960 POKE@ &H277E+A*2,C,C
2970 NEXT
2980 RETURN
2990 A=PEEK(A!+B) IF &H20=<A AND A=<&H5F COMMENT$=" "+CHR$(A)+" "
3000 RETURN
3010 GOSUB 3060
3020 INPUT " "+CHR$(5),A$
3030 LOCATE 0,23 PRINT #0,SCREEN$;
3040 POKE@ &H2757,ATR
3050 MEM$(&HE,18)=PUSH$ RETURN
3060 PUSH$=MEM$(&HE,18) SCREEN$=SCRN$(0,23,79) ATR=PEEK@(&H2757)
3070 MEM$(&HE,18)=HEXCHR$("0017C3D303C3BC041717C3D303C39D02004F")
3080 PRINT #0,MSG$;
3090 CGEN 1 PRINT#0,MSG1$;
3100 CGEN 0 PRINT#0,MSG2$;
3110 RETURN
3120 WIDTH 40 INIT
    
```

最新刊



OA、マイコンユーザ必携の用語辞典

編集内容

掲載用語数4,200語
 アマチュアの方から専門家までを対象
 OA、マイコンの用語を分かりやすく解説
 ハードウェアからソフトウェアまでOK
 ☆OA専科LAN(ローカル・エリア・ネットワーク)についても解説
 ☆本文は和英・50音順、英文索引付
 豊富な図面で簡明なわかりやすい解説

本格的辞典

マイコン、OAユーザ必携の用語辞典

マイコンOA 用語辞典

工博 井上壽雄著

本書はマイコン、OAに使われる最新の用語をわかりやすく、やさしく解説しており、アマチュアから専門家まですべてのマイコン、OAユーザの方に利用していただける用語辞典。よりわかりやすくするために図表を豊富に掲載。さらに、すべての用語にそれに該当する英文を付け、英文索引も完備するなど本格的な編集を行っています。

編集内容

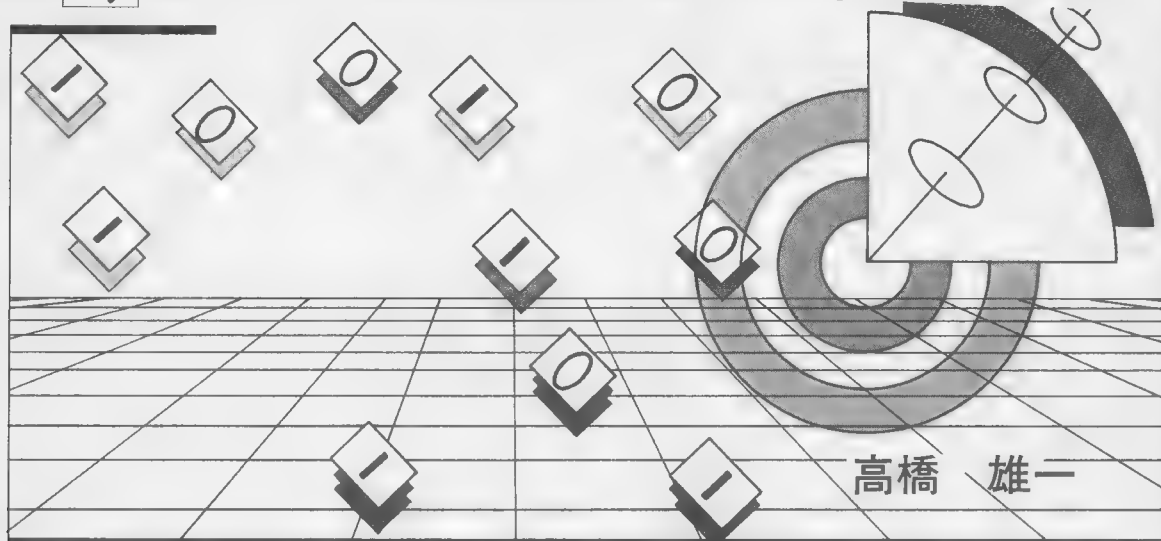
- 掲載用語数4,200語
- アマチュアの方から専門家までを対象
- OA、マイコンの用語を分かりやすく解説
- OA特にLAN(ローカル・エリア・ネットワーク)についても詳説
- 本文は和英・50音順、英文索引付
- 豊富な図面で簡明なわかりやすい解説

電波新聞社 出版販売部

東京本社〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 (03-445-6111)
 大阪本社〒530 大阪市北区中之島3-2-4 (06-203-3361)
 西部本社〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23(092-431-7411)

B6版 472頁 定価2,300円(千300円)

第4章 PC-8001/8801 コンバートプログラム



1. パソコンの互換性とコンバート

現在、各社各機種の子ニフロッピーディスク間では、ハード的な（ファイル管理などを考えない、物理的なセクター単位でのRead/Write）互換性があるため、これを使ってBASICプログラムのコンバートを行うのは比較的簡単です。ただ、現実的には一般ユーザーにとっては不可能に近いのではないのでしょうか。したがって、必然的にテープtoテープで行うことになってきます。

他機種のテープを読むには、そのフォーマット（1バイト単位での）が同じでなくてはなりません。これによってコンバータができ得る組み合わせは、

- PC-8001、PC-6001（600ボー）、PC-8801（600ボー）、MB-6890（日立のベシクマスターレベル3）の各機種間
 - PC-8801（1200ボー）、PC-6001（1200ボー）の間
 - MZ-80B、2000、2200、2500の間
 - FM-8、FM-7、FM-77の間
- くらいで、他メーカー間ではまったくと言っていいほど互換性がありません。

ただし、このフォーマットをソフトウェア（マ

ルチCPUの場合のサブ部は除く）によって決めている機種では、比較的簡単にフォーマットを変えてしまうことができますので、目的の機種に合わせたソフトウェアさえ作成すれば、プログラムのコンバートが可能となるのです。現在ソフトウェアのみによってLOAD/SAVEを行っているのは、

- MZ全機種、パソコンテレビX1
- FM-8、FM-7シリーズ
- パソピア PA-7010/12

の各機種で、これらはハードウェアの限界内で（つまり機種によっては2700ボーのテープは速すぎて（ノイズの都合で）読めないということ）、すべての機種のテープを自由に読めることになっています。逆に、ここにはないPC全機種やHC-20などでは、他機種のテープ読むことは不可能です。PC-8801なら、テープからの入力端子を持ったワンボードマイコンを作って本体内に差し込む、なども考えられなくもありませんが、そこまでする人もいないでしょう。

月刊マイコンでMZ-80Bや2000のコンバータを発表したところ、X1のユーザーから多くの問い合わせをいただきました。X1はカセット内蔵でスタートしたため、ソフトの定数の調整などによる再現性も良好ですし、同じBASICが走っ

ていることもありますので、ここではこれらのコンバータを発表させていただくことにしました。ソースはもちろんPC-8001/PC-8801です。

2.コンバータの仕様決定について

この種のコンバータでは、その性質上いくつかの問題点がつきものです。それは、主に、

- ①ハードウェアに強く関したものは実行できない。
- ②BASICでない命令などがあると、うまく変えるなどの必要がある。
- ③マシン語のソフト（サブルーチン）が動作しないことが多い。

などに分けられます。X1では①、②はほぼ問題なしと言えるでしょう。③は、FM-8→FM-7のような、本当に近い機種間でも難しいのですから、ましてや他メーカーの機種ともなれば、不可能に等しいと考えて良いでしょう。コンバータというのは、あくまでもBASICだけの話です。

また、BASICのプログラムは、それを人間が作るのが当たり前なので、BASICの仕様が少しでも異なれば機械（コンバータ）がアプリケーションプログラムを自動的に直すのはとても難しくなります。たとえその一部ができたにしても、それによってコンバータ自体がかなり大きくなってしまい、使い勝手も悪くなります。使い勝手が悪くなるというのは、

- コンバータを起動させる（テープをLOAD）
- コンバートしたいテープをLOAD
- 新しいテープにSAVEしなおし
- BASICを起動させる
- 作ったテープのLOADしなおし
- 修正、SAVE、RUNなど

のように、テープのかけ替えが増えすぎることで、これでは不便だと思い、このコンバータでは使い勝手を良くしてみました。

- BASICを起動させる
- コンバータを起動させる
- コンバートしたいテープをLOAD
- 修正、SAVE、RUNも自在

というふうに、とても簡単に（テープのかけ替えが2回。前者は4回）でき、便利に使用できます。

結局、単なるLOAD（とは言っても、3分間のテープなら、人間が何時間、いや何日間もかかりますからね）と、命令の名称の自動変換をコンバータが行い、細かな点は人間が修正するという方向が、最も良いことになります。もちろん、PCは手許になくて良いこととし、PCでのSAVEしなおしは（原則として）必要ありません（市販テープもそのままLOADできる）。細かな修正をコンバータがヘタに行ったりしないので、「元のプログラムはどうなっていたのだらう？」という心配も不要なわけです。なお、今回はダブルコーション中の文字列もコンバートすることになりました。

3.BASIC内部解析

今度のような、コンバート終了後、すぐにBASICで修正・RUN等ができる構造にするには、BASICの内部が詳しくわかっていなければなりません。BASICのバージョンが上がり、その内部も相当変わっていますし、せっかく調べたことですので、V1.0の内容を表4-1に示します。

4.コンバータプログラムの入力のしかた

プログラムの入力方法ですが、まず、いつものとおりBASICを起動させ、

Ok

と表示が出た後（当然ですが）に、

NEW 

（起動直後などは不要）

LIMIT &HF700 

（LIMITはCLEARでも良い）

MON 

によってモニタに入り、MコマンドでF700～FEFFまで入力して下さい。

ひととおり入力し終わったら、特にFE80以降

(最後の方)に間違いのないことを確かめ、

G F E F E □

として下さい。チェックサムプログラムが走りま
すので、アドレスを入力して下さい。初めは、

F 7 0 0 □

です。チェックサムは128バイトごとですから、次
はF780、F800……とします。

やめなくなった時は、

S H I F T + B R E A K

とします。チェックサムがすべて合っていたなら、
取りあえずSコマンドで、F700~FEFFをSA
VEしておいて下さい。

実行は、

G F 7 0 0 □

です。

プログラムがスタートしますと、

S e t P C - 8 0 0 1 T A P E !

と表示しますから、PCのテープをセット後、ス
ペースキーなど、何かキーを押して下さい。PC
のテープは特に頭出しの必要はありません。何か
プログラムを見つけると、'Found'とファイルネー
ムとを表示し、自動的にLOADを始めます。

テープが止まると、コンバートを始めますが、
この間LOAD時間の30~50%の時間がかかります。
ブザーがピツとなり、O k の表示が出るとコン
バート終了です。あとは、L I S T や 修 正 ・ S
A V E や R U N など、何でもできます。

なお、1行が256文字を越えてしまう時は、そこ
でエラーになり、コマンド待ちに戻ってしまいま
すが、以前の行までは残っています。一応

C L R : C L E A R & H F 7 0 0

として下さい。なお、一般には1行が256文字以上
になることはありません。

メモリが足りなくなった場合も、そこでストッ
プしますが、やはりそれ以前までは残っています。
同様に、CLRとCLEARを実行しておいて下
さい。20K程度まではコンバート可能なはずで
す。説明が後になりましたが、このコンバートプロ
グラムの実行は、HuBASIC V1.0で行ってくだ
さい。

5.PCのプログラム修正法など

ほとんどのステートメントなどは、そのまま動
作できるはずですが、ただ、ハードの違いからでき
ないものもあります。

マニアタイプX1では、CIRCLE等の実行
には当然、グラフィックボードが必要です。

また、PC-8801のヘルプキー関連やINPU
T WAIT など、一部のステートメントはハ
ードの都合で実行できませんから、

HELP→ON KEY GOSUBで代用
INPUT WAIT→INPUTのみで代
用

などとして下さい。

BASIC本体については、HuBASICは、
最もマイクロソフトBASICに近い(他社製)
BASICですから、ほとんど間違いのないと思
いますが、ほんのわずかに違うのは、

L I N E I N P U T

くらいでしょう。PCは、プロンプトの部分は入
力しませんから、MID\$などを使うなど、マニ
ュアルにあるとおり直して下さい。また、ERA

〈チェックサム4-1〉

〈チェックサム4-2〉

F700カラ:48B6	F700カラ:48B6
F780カラ:F3EA	F780カラ:F3EA
F800カラ:0924	F800カラ:D3EA
F880カラ:4666	F880カラ:0C34
F900カラ:DD8A	F900カラ:E58A
F980カラ:ABD0	F980カラ:FC80
FA00カラ:A903	FA00カラ:09A6
FA80カラ:A818	FA80カラ:6713
FB00カラ:5C34	FB00カラ:5787
FB80カラ:85B1	FB80カラ:AE81
FC00カラ:FBE8	FC00カラ:9903
FC80カラ:C324	FC80カラ:90F3
FD00カラ:6660	FD00カラ:E06E
FD80カラ:CD2E	FD80カラ:7D0F
FE00カラ:0000	FE00カラ:0000
FE80カラ:E7CB	FE80カラ:E7CB
ボーレイト アンコウ	ボーレイト アンコウ
アドレス=FA57	アドレス=FA1D

SEは、リザーブドフューチャーですから、とりあえずはプログラムがDIM文を通らないように直します。

PC-8801のプログラムでは、グラフィックのステートメントで、

LINE (0, 0) - (639, 199), 7

↓

LINE (0, 0) - (639, 199), PSET,

のように、座標の直後にPSETを付けて下さい。ラベルも

10 TEST

↓

20 GOTO TEST

↓

10 LABEL "TEST"

20 GOTO "TEST"

とすればOkです。その他のステートメントでは、文法の違いなどはないはずです。

[表4-1] パソコンテレビX1(Hu BASIC V1.0)プログラム解析・ワークエリア解析

機 能	アドレス
システムスタート	0 0 0 0
1行入力 (DEの示すアドレスより。エンドは0、CY=1はBREAK)	0 0 0 3
1行の字数	0 0 0 6
メッセージプリント (DEの示すアドレスより、0がくるまで)	0 0 0 B
カーソルのX方向位置	0 0 0 E
" Y "	0 0 0 F
文字プリント (Aレジスタによる)	0 0 1 3
CONSOLEのY方向開始行	0 0 1 6
CONSOLEのY方向終了行	0 0 1 7
1文字入力 (A=FFH...INKEY\$, 0 0H...INKEY\$(0), 0 1H...INKEY\$(1), 0 2H...INKEY\$(2)を入れて (CALL))	0 0 1 B
CONSOLEのX方向開始行	0 0 1 E
CONSOLEのX方向終了行	0 0 1 F
0 0 4 9 (サブCPU)とのデータ入力・出力	0 0 2 3
(カラー) アトリビュート (COLOR文関連)	0 0 2 6
CLSで消して、うめるキャラクタ	0 0 2 7
キャラゼネデータセット	0 0 2 B
キー入力用ワーク (最後に押されたキー)	0 0 2 E
キャラゼネデータリード	0 0 3 3
BREAKキーワーク	0 0 3 6
キーボード関係フラグ	0 0 3 7
インフォメーションブロックSAVE (HLにアドレス先頭、BCにバイト数)	0 0 3 B
データブロックSAVE	0 0 3 E
インフォメーションブロックLOAD	0 0 4 1
データブロックLOAD	0 0 4 4
データブロックVERIFY	0 0 4 7
BREAKチェック	0 0 4 A
WIDTH40, WIDTH80のセット	0 0 4 D
BELL	0 0 4 F
CLIK ON/OFFのフラグ	0 E 9 0
CR (New Line) POS (0) が0 (正しくはスクロールウインドウの左端の値) 以外ならCR	0 4 A 3
CR (Let New Line)	0 4 A 7
をプリント	0 4 B A
TAB (10*n) (PRINTA, Bの, 処理)	0 4 A B
INKEY\$(0) (リアルタイムキースキャン)	0 3 1 D
MUSIC出力 (DEが文字列先頭)	4 5 3 A
音を出す	(0 E 7 7)
音を消す	(0 E 7 7)
PRINT#0	0 4 C 8
ジョイスティックからの入力	(0 E 6 4)
モード2インタラプトベクトル (20バイト)	0 0 5 2
NMI	0 0 6 6
コントロールコード処理ジャンプテーブル	0 0 6 9
CRTC出力データ (20バイト)	0 0 D D
待連続フラグテーブル (52バイト)	0 0 A 9
PSGへのデータ出力 (ジョイスティック含む)	0 E 7 7
PSGからのデータ入力 (ジョイスティック含む)	0 E 6 4
WIDTH _n の横桁数	0 0 0 7
ON KEY GOSUBフラグ	0 0 5 1
アトリビュート (V-RAM) エリア エンド+1	0 0 F 1
V-RAMの余っているバイト数 (24か48)	0 0 F 3
テキストV-RAMエリア エンド+1	0 0 F 4
PSGイニシャライズ	0 1 3 C
キー入力インタラプト処理	0 3 4 6
キー入力リビートフラグ	0 3 6 6
1行入力時ラインインサートフラグ (11HかC3H)	0 5 0 7
1ページ・2ページ目フラグ (出力ページ) 0か400H	0 0 E 9
" (入力ページ) "	0 0 E B
カーソル相対アドレス (HOMEを0とする) 計算	0 5 5 6
N (ハはCTRLキー) 処理	0 5 D E

機 能	アドレス
ΛO 処理	0610
ΛK (HOME) "	06BF
ΛL (CLS) "	06E4
ΛJ "	071B
ΛM (CR/␣) " (ΛCも)	071E
↓ " "	073A
↑ " "	0740
← " "	075F
ΛW " "	0764
ΛB " "	0781
ΛF " "	078B
ΛE " "	07A8
ΛG " "	07F1
ΛH (DEL) " "	07F7
ΛI (TAB) " "	0814
ΛR (INST) " "	08A1
ΛT " "	084E
ΛY " "	0934
ΛZ " "	093D
ページ切り換え (Aが0か1) (出力ページ)	094A
" (入力ページ)	09C0
ΛDによるスクリーンイニシャライズ	09F5
ブライオリティフラグ R 用	0A3F
" G 用	00F6
" B 用	00F7
" テキスト用	00F8
ブライオリティのセット	00F9
テキスト画面のオールクリア (グラフィッククリア)	0A5A
グラフィックオールクリア	0A6B
グラフィックRAMをクリアするフラグ (0A5ACALL時) 2ならテキストのみ	0A8F
CMT=の実行	0A8B
ベル出力時のPSG用データ (8バイト)	0DEC
" の今までのデータを退避させておくエリア "	0E91
チェックサムバッファ (2バイト)	0E99
ESCフラグ	0EA1
INSTモードフラグ	0EA3
KBUF ON/OFFフラグ	0EA4
先行入力バッファ (64バイト)	0EA5
TABバッファ (80バイト)	0EA8
ファンクションキーテーブル (160バイト)	0EF2
1文字プリント (前出のものと似ているが、こちらはPLOT ON時にプロッタプリンタにはコントロールコードを出さない)	0F42
1文字画面プリント (PLOT ON時にもプロッタに出力しない)	(04C8)
(1行入力時の)ラインインサート処理 (論理的2行目にかかる時)	(04D6)
カーソル位置のV RAMの絶対アドレス	0529
スクロールアップ (1画面)	054A
クリック音発生 (X1はBCに定数0100Hを入れる)	069B
ファンクションキー入力フラグ (何文字目かを指す)	(07FA)
" (キーの字数)	0EA6
" 内容バッファ (15バイト)	0EA7
インタラプト発生フラグ (10バイト)	0EA8
カセットLOAD/SAVEバッファ (属性1バイト) モニタSAVE専用	0EE8
" (ファイルネーム。プロテクトコードを含む。17バイト)	1480
" (データブロック長。2バイト)	1481
" (データブロックスタートアドレス。2バイト)	1492
" (データブロック実行開始アドレス。2バイト)	1494
" (年1バイト、月4ビット (上位)、曜4ビット (下位)、日1バイト、時1バイト、分1バイト、スペース3バイト各BCD)	1496
キー入力バッファ (270バイト) …BASIC用、ストリングワークエリア用にも使用される	1498
(BASICのMONコマンド) モニタ実行	9E5C
モニタホットスタート	0FE2
モニタ時エラー処理ルーチン	1003
モニタコマンド・処理アドレステーブル	102D
モニタPコマンド (PRINT/LPRINT)	1043
モニタSコマンド (SAVE)	1061
モニタLコマンド (LOAD)	106A
モニタVコマンド (VERIFY)	109A
モニタRコマンド (RETURN)	10E1
モニタ入力、スクリーンエディット。コマンドの時はRET	10F0
DE側文字列→16進数をHLに。DEは次を指す。エラー時はC ₉ =1、DEの値は変化せず。文字は0~9、A~Fが1文字以上あること。	10FD
(DE)の文字が0~9、A~Fなら00H~09H、0AH~0FHがAレジスタに入る。	111F
エラーならCY=1	1143
(DE)なら2文字の16進数+Aレジスタ	115E
モニタGコマンド (GO、GOSUB)	1186
モニタDコマンド (DUMP)	118B
(HL)からCバイトメモリアダンプ	11AF
HLの値を4文字で表示 (16進で)	1202
Aの値を2文字表示	1207
モニタMコマンド (MEMORY SET)	121D
モニタFコマンド (FIND)	1253
(HL)からと(DE)からとをCバイト比較 (Z=1…SAME、Z=0…NOT SAME)	1292
(HL)から3つのパラメータ (スタート、エンド、(EXEC))を求め、HL=START、DE=(EXEC)、BC=LENGTHを入れる	12A6
モニタTコマンド (TRANSFER)	12BE
プリンタのCR	12D5
プリンタに1字出力	12DC

機 能	アドレス
プリンタのTAB (10*n) (LPRINTの、を出力)	1315
プリンタヘッド位置 (LPOS)	131B
ファイルネーム (例えば "BASIC CZ-8CB0.1 " と、コーテーションと、を表示。直前にCR'を行う)	1321
を表示。	
ファイルネームが一致しているかどうかを見る (L、V用)	134E
ファイルネームをバッファに転送 (S用)	138B
スクリーン・プリンタ切り換えモードON/OFFフラグ (0はスクリーンへ、他はプリンタへ) (FILES/L FILES用など)	1472
を使う1文字プリント	1420
を使う1行プリント	142F
を使うTAB (10*n)	143C
をつかうCR、	1446
Writing'	145A
Foundh'---	1462
Skip'---	146A
ERR'	1473
BASIC INPUT文用1行入力 (プロンプト入力せず)	015A
以上、モニタブロック。 モニタブロック	149F
エンドアドレスは→ (ただし、Rコマンドは実行しないこと。)	
BASIC コールドスタート	14A0
BASIC ホットスタート	14C2
BASIC プログラム入力ループ (OK表がなし)	1507
^Dによるイニシャライズ (BASIC内とPSG)	151C
^CなどのBREAK入力時	1522
^DによるPSG以外のイニシャライズ	153F
通常入力処理	156C
1行実行 (ダイレクトモード実行)	15D3
プログラムがもうない時の処理	1594
LOAD、Rによるオートスタート	15AD
1行終了処理、REM、ELSE	15B7
代入文処理	1657
ストリング代入	1676
倍精度代入	167E
単精度代入	1689
整数代入	168E
ストリングバッファ内の文字列の消去	1705
次の行が始まるアドレスをGET	1758
ステートメント実行	1766
エンドチェック (: か 0 なら Z-1)	178D
RUN	1795
RUN時のイニシャライズ	17A9
ON KEY GOSUBの指定をクリアする	17D6
FOR	17ED
NEXT	19AD
PRINT、WRITE 共通出力デバイスセレクト	1A66
WRITE	1AA5
LPRINT	1B04
PRINT	1B0C
PUASE	1B8F
PRINT USING 処理	1BEF
Format overエラー	1F80
コロン、エンドマーク (CY=0)、カンマ、セミコロン (CY=1) チェック	1F85
STOP	1F99
LOAD時用BREAK処理	1FA2
一般的BREAK処理	1FAF
CONT	1FF3
Out of memoryエラー	200D
NEXT without FORエラー	2018
Undefined labelエラー	201B
Duplicate Definitionエラー	201E
Subscript out of rangeエラー	2021
RESUME without errorエラー	2024
WHILE without WEND エラー	2027
WEND without WHILE エラー	202A
UNTIL without REPEAT エラー	202D
RETURN without GOSUB エラー	2030
Can't continue エラー	2033
String too longエラー	2036
Direct Statement in fileエラー (このメッセージは出ない)	2039
Bad file modeエラー	203C
NO RESUMEエラー	203F
Line buffer overflowエラー	2042
Division by zeroエラー	2045
Overflowエラー	2048
Too complexエラー	204B
Type mismatchエラー	204E
FOR withoutNEXTエラー	2051
Syntax errorエラー	2054
Missing Operandエラー	2057
Reserved featureエラー	205A
Illegal function callエラー	205D
ERROR	2061
エラーエントリ	2064
エラートラッピング実行	20ED
'Unprintable_error', 0	20F7
'_in_', 0	2109
'Ok', 0	210E

機 能	アドレス
CHR\$(7) + 'Break'	2111
HL (0 ~ 65535) → 専用バッファの文字列, DEが指して戻る。ゼロサプレス有り	2118
END	2128
AUTO	212F
プログラムのNEW	218B
NEW ON 処理	21A7
NEW実行	21D2
MAXFILES	21E3
CLR	21EE
TRON	2254
TROFF	2155
AUTO実行 (入力時)	217B
TRON時 用 [行番号] プリント	225A
OPTION	2272
OPTION BASE 処理	2276
OPTION SCREEN 処理	2297
INPUT, LINE INPUT	22A6
INPUT, LINE INPUT, INPUT 用プロンプト表示	2326
INPUT	2335
INPUT 等共通入力デバイスセレクト	23AB
カンマ、コロン、行エンドテスト	2496
関数と同じ名前を持つステートメント実行	249E
CMT文 (CMT=)	24BE
イコールチェック	24D1
DATE\$ 代入	24E9
'チェック' } (DE) 用	2554
: 'チェック' }	2559
/ 'チェック' }	255E
DAY\$ 代入 (DAY\$=)	2566
TIME 代入 処理 (TIME=)	2595
TIME (\$) 代入	25C6
TIME\$ 代入 処理 (TIME\$ =)	25CB
MEM\$ 代入 MEM\$(,) =)	2683
DEF	26AE
DEF USR 処理	26CB
MID\$ 代入 (MID\$(,) -, MID\$(,) -)	26E4
ただのRESTORE	274C
RESTORE	2768
RESTORE 行番号 (ラベル) 処理	276A
READ	279F
(HL) が * であることをチェック	28D1
' ? '	28D5
単精度内部表現で 60	28D8
" 86400 (1日=86400秒)	28DD
TIME文、TIME関数用ワークエリア (5バイト)	28E2
FORで単精度の時の終了値のバッファ (6バイト)	28E7
INPUT文専用SP (スタックポインタ) バッファ	28ED
(全く使われていない) (2バイト)	28EF
DTL用、データのポインタ (行番号, 2バイト)	28F1
データのポインタ (アドレス, 2バイト)	28F3
RESTOREフラグ (ただのRESTOREを実行時に0になる)	28F5
通常子約語ワードテーブル	28F6
拡張子約語 "	2ACB
関数子約語 "	2BAC
ステートメント・コマンドジャンプテーブル	2CDF
拡張ステートメント・コマンドジャンプテーブル	2D9F
CALL	2DFD
RANDOMIZE	2E1F
DATA, LABEL	2E39
(HL) 側にかかってくることをチェック (なければSyntaxエラー)	2E45
レジスタがであることをチェック (違えば ")	2E48
SWAP	2E4F
OUT	2EBC
CLEAR	2ECA
LIMIT	2ECD
DELETE	2EF7
RENUM	2F09
行番号→アドレスに変更	2FB4
アドレス→行番号に戻す	2FC1
行番号サーチ	302E
スタート行番号、エンド行番号GET (LISTやDELETEパラメータ用)	305A
EDIT	30A7
UNTIL	3106
RETURN	3147
WHILE	317D
REPEAT without UNTILエラー	31EB
WEND	31B0
REPEAT	3222
REPEAT (UNITと対の) 処理	322A
REPEAT OFF	3247
REPEAT ON	3248
GOSUB	324D
ON KEY GOSUBの実行	326E
ラベルジャンプ用ラベルサーチ	32A8
ラベルサーチ	32BB
RESUME	3248
ON ERROR GOTO 処理	3371
ON ERROR GOTO 実行	33C4
ON	33DA
ON~GOTOなど (GOTO、GOSUB、GO TO、GO SUB、RUN、RETURN、RESTORE、RESUME)	33E6
GO	3448
GOTO	3456

機 能	アドレス
ON KEY GOSUB 処理	3 4 8 5
IF	3 4 E 0
IFで真のときのTHEN処理	3 4 E C
IFで偽のときのELSE処理	3 5 0 0
ワードサーチ定数の内容 (2、5 ないし 8 バイト) を中間コードと見あやまらない様にスキップする。LABEL	3 5 2 0
LやELSEなどのサーチ用	
DEFINT	3 5 7 4
DEPSTR	3 5 7 7
DEPSNG	3 5 7 A
DEFDBL	3 5 7 D
WAIT	3 5 B D
テンポラリ (一時的。式の途中など) スtringバッファエンドポイント (2 バイト)	3 5 E F
通常のスタックバッファ (2 バイト)	3 5 F 1
MAXFILES の値	3 5 F 3
エラーフラグ (0 = 通常、1 = ON ERROR 済、2 = エラートラッピング中)	3 5 F 4
CONTフラグ (0 = 不能、1 = 可能)	3 5 F 5
ファイルバッファエンドポインタ (2 バイト)	3 5 F 6
キャラクタコードLOAD中にダイレクトステートメントがある場合、このフラグが0以外ならエラーになる	3 5 F 8
レースフラグ (0...ノーマル)	3 5 F 9
LOAD、R フラグ (0...ノーマル)	3 5 F A
AUTOフラグ (0...ノーマル)	3 5 F B
次の行が始まるアドレス (2 バイト)	3 5 F C
エディタ注目行番号 (2 バイト) (AUTO 現在値、最後にLISTや入力、修正したり、エラー、BREAKした行、BASICのピリオドが意味する値)	3 5 F E
AUTO時増分 (2 バイト)	3 6 0 0
現在実行中の行番号 (2 バイト)	3 6 0 2
エラートラッピングスタートアドレス (2 バイト)	3 6 0 4
エラーのあった行の次の行が始まるアドレス (2 バイト)	3 6 0 6
エラーのあった行番号 (ERRL相当) (2 バイト)	3 6 0 8
エラーのあったところをポイント (2 バイト)	3 6 0 A
現在実行中のアドレス (2 バイト)	3 6 0 C
エラー番号バッファ (ERR相当)	3 6 0 E
BREAK (STOP文含む。以下同じ) したポイント (2 バイト)	3 6 0 F
BREAKした行番号 (2 バイト)	3 6 1 1
BREAKした行の次の行が始まるアドレス (2 バイト)	3 6 1 3
FOR文での制御変数の型のワークエリア	3 6 1 6
" VARPTRのワークエリア (2 バイト)	3 6 1 7
" 先頭1文字ワークエリア	3 6 1 B
ディレイフラグ (0 ならなし、1 ~ 2 5 5 なら 0、1 * n 秒のディレイが、PRINT文やWRITE文改行時に入る)	3 6 1 C
OPTION BASE 実行済フラグ	3 6 1 D
ON KEY GOSUB 定義テーブル (2 0 バイト)	3 6 1 E
POKE	3 6 3 2
POKE@	3 6 4 7
LOCATE、CURSOR	3 6 6 B
(こまごま一般BASICブロック)	
WIDTH	3 6 9 4
WINDOW	3 7 7 2
GET@、PUT@等用座標計算	3 8 7 9
WINDOWなど、ビューポートを考慮しない座標計算 } パラメータは2つ	3 8 8 1
PSETなど、汎用の座標計算	3 8 8 A
CONSOLE	3 8 D 9
KEY LIST	3 9 3 C
KEY LIST、KLIST	3 9 3 D
ON、OFF、STOPチェック	3 A 0 1
KEY ON、KEY OFF、KEY STOP	3 A 1 3
KEY、DEF KEY	3 A 3 2
KEY n、	3 A 4 5
KEY 0、	3 A 8 0
COLOR	3 A A 5
PALET (だけ)	3 A C 6
パレットセット	3 A D 4
PALET	3 A E 6
PALET 処理	3 A E B
PRW	3 B 2 3
V-SYNC (垂直ブランク待ち)	3 B 3 8
PRESET	3 B 4 2
PSET	3 B 4 D
PSETモードセット	3 B 5 C
PSET、SET、XOR等モードセット	3 B 6 2
グラフィック標準→実アドレス計算 (V-RAMグラフィックアドレス) ビューポート外ならCY=1、座標は絶対座標による。	3 B 6 B
PSET文など用、X、Y、COLORの値をGET	3 B A F
SCREEN (だけ)	3 B D 8
SCREEN	3 B F D
CLS、n	3 C 6 5
CLSのみ	3 C 7 8
CLS 4	3 C 7 C
CLS	3 C 8 2
(HL) 側のスペースを読み飛ばし、次がコロンのかエンドかをテスト	3 D 2 6
レジスタがコロンのかエンドマーク (0) かカンマかをチェックし、例えばSyntaxエラー、カンマの時はZ=0で戻る	3 D 3 0
LINE	3 D 3 C
LINE (グラフィック)	3 D 4 7
LINEのBOX用サブルーチン	3 E 8 0
LINE用のBOX FULL用サブルーチン	3 F D 6
PSETサブルーチン	4 0 H 6
グラフィック用カラー	4 0 C 6

機 能	ア ド レ ス
テキストにPSET	4 1 0 6
DEF CHR\$	4 1 3 7
CREV	4 1 6 A
CFLASH	4 1 8 1
CGEN	4 1 9 1
CSIZE	4 1 A 1
CIRCLE	4 1 B 2
POLY	4 1 B 5
CIRCLE用SINテーブル (182バイト)	4 4 3 1
PLAY, MUSIC, TEMPO	4 4 E 7
TEMPO	4 5 1 3
音楽演奏	4 5 3 A
音符長データ (10バイト)	4 7 1 C
PSG-Aチャンネルバッファ	4 7 2 6
PSG-B "	4 7 2 F
PSG-C "	4 7 3 8
分周比テーブル (ノーマル用 14バイト。2*7)	4 7 4 1
" (# 音符用 ")	4 7 4 F
SOUND	4 7 5 D
SOUND出力DチャンネルにEを出力	4 7 7 1
BEEP	4 7 7 A
BEEPのみ	4 7 7 C
BEEP1	4 7 8 D
BEEP0	4 7 A C
PAINT	4 7 C 1
POINT値を求める	4 9 8 C
カラーGET (0~7をGET)	4 A 7 D
EJECT	4 A 8 6
CSTOP	4 A 8 8
FAST	4 A 8 B
REW	4 A 8 E
APSS	4 A 9 8
APSS - 7の時	4 A A 1
CANVAS	4 A E 5
LAYER	4 A F 9
SCROLL	4 B E A
SCROLL 0	4 C 2 4
EFFECT (Syntax errorとなる)	4 C 2 A
KBUF	4 C 2 D
GET	4 C 3 F
GET@	4 C 4 4
PUT	4 E 1 A
PUT@	4 E 1 F
PUT@モード処理テーブル (4*6)	4 E F 6
POSITION	4 F 3 9
PATTERN	4 F 4 5
HCOPI	5 0 A C
HCOPI用テーブル	5 1 3 5
BOOT	5 2 9 3
ASK	5 2 A 1
CLICK	5 2 C B
TVPWR	5 2 D A
CHANNEL	5 2 F 3
VOL	5 2 F F
CRT	5 3 3 1
PAINT用バックカラー (8バイト)	5 3 3 C
WINDOW使用中フラグ	5 3 4 4
ビューポート X軸 開始	5 3 4 5
ビューポート Y軸 開始	5 3 4 7
ビューポート X軸 長さ	5 3 4 9
ビューポート Y軸 長さ	5 3 4 B
ウィンドウXスタート	5 3 4 D
ウィンドウYスタート	5 3 5 2
ウィンドウXエンド	5 3 5 7
ウィンドウYエンド	5 3 5 C
スクリーンワーク①	5 3 6 1
" ②	5 3 6 2
CANVASフラグ ①	5 3 6 3
" ②	5 3 6 4
" ③	5 3 6 5
LAYERフラグ ①	5 3 6 6
" ②	5 3 6 7
" ③	5 3 6 8
CSIZEフラグ	5 3 6 9
'KEY', 0	5 3 6 A
(以上拡張BASICブロック)	
Format overエラー	5 3 6 F
DEの値を (HL) 側にSNGかDBLに変換。(DEはINTの範囲)	5 3 7 4
DE←DE+8	5 3 9 F
(DE) に倍精度の1を転送	5 3 A 7
(DE) ← (HL) 8バイト転送	5 3 A A
Aレジスタが0~9を表わすキャラクタコードならCY←0	5 3 B 0
小文字→大文字変換 (DE)	5 3 B 7
" (Aレジスタ)	5 3 B 8
変数名 (2字目以降) として可能ならCY←0	5 3 C 1
CDBL	5 3 D 9
CNG	5 3 F 6
(HL) に2バイトのINT←(DE) の2進数文字列	5 4 4 0
" 8 "	5 4 4 C
" 16 "	5 4 5 8

機 能	アドレス
2 進数キャラクタかどうかテスト	5 4 9 8
" "	5 4 9 F
" "	5 4 A 6
(HL) に浮動小数点表現←(DE) の文字列	5 4 B 6
(DE) に文字列←(HL) の浮動小数点表現	5 6 5 3
整数 (HL 側) →バッファ	5 6 E 3
0 ~ 6 5 5 3 5 (HL 側) →バッファ	5 6 F 8
PRINT USING 用 浮動小数点 → 文字列	5 7 4 2
LIST 時専用浮動小数点 → 文字列	5 9 1 C
CINT	5 A 5 0
整数化 (BASIC の FIX 相当)	5 A 8 E
小数部取り出し (FRAC 関数に似ている)	5 B 2 0
(HL) 側を * 1 0	5 B 5 8
浮動小数点 → HL (オーバーフローは CY = 1)	5 B 6 5
" (オーバーフローは BASIC のエラーに)	5 B 6 F
整数表現とならない最大数 + 1 (1 D + 1 6) 8 バイト	5 B 9 D
変換用テーブル (0 0 7 0 H バイト) 8 * 1 4 バイト	5 B A 5
DBL の 1 0 (8 バイト)	5 C 1 5
" 1 (")	5 C 1 D
DBL の 0, 1 (")	5 C 2 5
浮動小数点最小値 (8 バイト, DBL) (1 D - 1 6)	5 C 2 D
" (5 バイト SNG) (1 E - 8)	5 C 3 5
HL ← (DE) の文字列。行番号など 0 ~ 6 5 5 3 5 専用	5 C 3 A
以上主要サブルーチンブロック	
Out of tapeエラー (カセット EJECT 付)	5 C 7 B
" (エラーのみ)	5 C 7 F
Device I/O error	5 C 8 2
Device offlineエラー	5 C 8 5
Input past endエラー	5 C 8 8
File not openエラー	5 C 8 B
File not foundエラー	5 C 8 E
Already openエラー	5 C 9 1
Bad file nameエラー	5 C 9 4
Bad passwordエラー	5 C 9 7
Bad screen mode/BAD PRINTER MODEエラー	5 C 9 A
Bad file discripiterエラー	5 C 9 D
Bad file modeエラー	5 C A 0
Tape read error	5 C A 3
Write protectedエラー	5 C A 6
マシン語ファイルであることをチェック	5 3 B 2
(デバイステーブルの順序) 4 8 バイト構成	
0 0 ~ 0 1 次のデバイスのアドレス (L, H。0 がエンド)	
0 2 ~ 0 4 デバイスネーム (3 文字)	
0 5 0	
0 6 ~ 0 7 FILES 処理アドレス、ファンクションコール 0 番	
0 8 ~ 0 9 OPEN " " 1	
0 A ~ 0 B CLOSE " " 2	
0 C ~ 0 D KILL " " 3	
0 E ~ 0 F NAME " " 4	
1 0 ~ 1 1 1 バイト入力 (シーケンシャル) " " 5	
1 2 ~ 1 3 1 行入力 " " 6	
1 4 ~ 1 5 1 バイト出力 " " 7	
1 6 ~ 1 7 TAB (1 0 * n) 出力 (シーケンシャル) ファンクションコール 8 番	
1 8 ~ 1 9 CR " " 9 番	
1 A ~ 1 B EOF をみる " " 1 0 番	
1 C ~ 1 D POS " " 1 1 番	
1 E ~ 1 F DSKF " (フリーエリア) " 1 2 番	
2 0 ~ 2 1 LOF " " 1 3 番	
2 2 ~ 2 3 LOC " " 1 4 番	
2 4 ~ 2 5 LOAD " " 1 5 番	
2 6 ~ 2 7 SAVE " " 1 6 番	
2 8 ~ 2 9 LOAD ? (VERIFY) " " 1 7 番	
2 A ~ 2 B INIT " " 1 8 番	
2 C ~ 2 D GET " " 1 9 番	
2 E ~ 2 F PUT " " 2 0 番	
SCR のテーブル	5 C B A
SCR の PUT	5 C F B
CRT の PUT	5 D 0 1
LPT の PUT	5 D 0 7
CRT の POS	5 D 3 3
CRT のテーブル	5 D 3 9
CRT の CR	5 D 6 7
CRT の 1 文字出力	5 D 7 4
KEY のテーブル	5 D B 0
KEY の 1 文字入力	5 D D E
LPT のテーブル	5 D E 3
LPT の POS	5 E 1 3
CAS のテーブル	5 E 1 7
CAS の LOAD ?	5 E 4 7
CAS の GET	5 E 4 D
CAS の LOAD	5 E 6 0
CAS の PUT	5 E 6 6
CAS の SAVE	5 E 6 D
CAS の CLOSE	5 E 7 3
CAS の KILL	5 E 9 3
CAS の 1 行入力 MEM, EMM 共通	5 E 9 E

機 能	アドレス
CASの1文字入力	5EB7
CASのEOF	5ECF
CASのPOS	602A
CASのTAB	602E
CASのCR	603B
CASの1文字出力	6042
CASのOPEN	6079
CASのINIT	6105
CASのFILES	6132
" 用ファイルモード文字列 (16バイト)	626E
" 用DAYテーブル、DAY\$兼用文字列 (21バイト)	627E
MEM (グラフィックメモリ) のテーブル	6296
MEMのGET	62C6
MEMのPUT	62D6
EMMのテーブル	6333
EMMのPUT	63B0
EMMのGET	63BF
MEM、EMM、???の書き込みテーブル (2*3)	63EA
" 読み出し "	63F0
" LOAD? "	63F6
MEM、EMMのLOAD?	6408
MEM、EMMのFILES	6425
MEM、EMMのKILL	64BA
MEM、EMMのOPEN	64E8
MEM、EMMのSAVE	662E
MEM、EMMのLOAD	668D
DEVI\$	6719
DEVO\$	676D
LPOS	67DF
POS	67E7
POS(0)	67FE
DSKF	680E
EPOS } エラーになる	680E
LOC	680E
LOF	680E
DEVICE	6811
FIELD	683D
GET処理 (GET@より来る) } エラーになる	683D
PUT処理 (PUT@より来る)	683D
SET	6844
KILL	684C
KILL#n	6862
KILL *~* (A\$等)	6871
SEARCH	68F2
LLIST	68F7
LIST	6922
SAVE、A処理	69E9
LOAD? 処理	69EA
VERIFY	6A3C
LOADM処理	6AA3
RUN *~* 処理	6AAE
LOAD	6ADD
CHAIN	6B55
MERGE	6BC5
SAVEM処理	6C04
SAVE	6C77
CLOSE	6C96
すべてCLOSE	6CA3
1つのファイルをCLOSE	6CBF
EOF	6CE7
OPEN	6D46
バッファアドレスのGET	
(バッファの構造 272バイト)	
00 属性 (0……未使用、1…使用中。40H…Read after Write、80H…Write Protected)	
01 ファイルモード ('O' (4FH) …出力、'I' (49H) …入力、'R' (52H) …ランダム、'A' (41H) …ア ペンド)	
02-03 テーブルアドレス	
04-05 スタートセクタナンバ	
06 スタートドライブナンバ	
07-08 LOC	
09 " (ドライブナンバ)	
0A ファイルアロケーションテーブル	
0B 文字列バッファ内の現在値	
0C " エンブティフラグ	
0D POS	
0E-0F レコード	
10- 256バイトの文字列バッファ	
ファイルディスクリプタのGET	6D78
FILES	6E37
FILES	6E38
Are you sure ? と聞く	6E63
Are you sure ? (y or n) ', 0	6E8A
DEVICEで指定したデフォルトファイルディスクリプタの文字列4バイト	6EA2
ファイルディスクリプタ用バッファ32バイト	6EA7
その他ワークエリア 15バイト	6EC7
文字列→中間コード変換 (DE) → (HL)	6ED6
中間コード→文字列変換 (HL) → (DE)	70FF
HLのINT→8進数文字列 (DE)	72BE

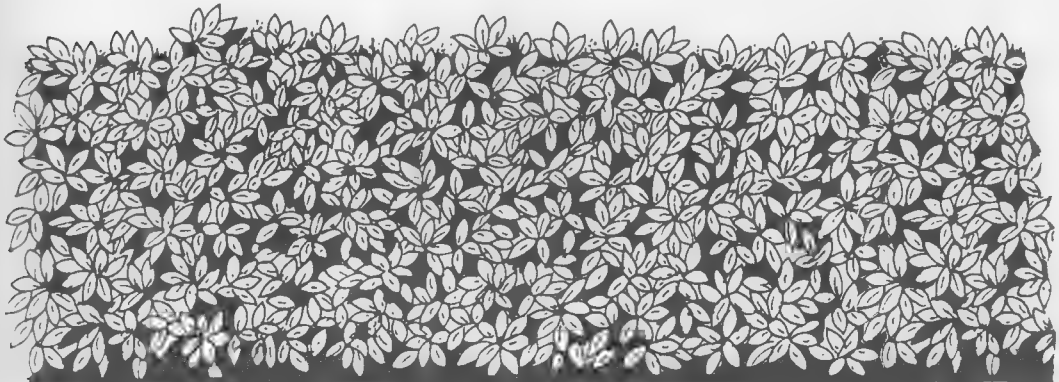
機 能	ア ド レ ス
H LのINT→16進数文字列 (DE) " →2 " (DE)の10進整数 (行番号用0~65535) →H L, (DE)のスペースはスキップする。 (DE)の10進数 (同様)をB Cに 通常エラーメッセージテーブル 022FH ファイル関係エラーメッセージテーブル 以上ファイル入出力ブロック	72F5 731A 7444 7331 736B 759A
関数ジャンプテーブル (00A0H))~255のオペランドをGET DEが255以下を確認の上、Aにその値を移す DEにINTをGET (関数用) " (汎 用) DEにストリングをGET。Aが文字数 (汎用) ストリングインダイレクト表現→実アドレス・文字数変換 も用総合的演算ルーチン E Q V処理 I M P処理 X O R処理 O R処理 A N D処理 N O T処理 <処理 >処理 =処理 >=、<=処理 <<、>>処理 <>、><処理 -処理 +処理 MOD、¥処理 (MODのみ実行) *処理 /処理 符号-処理 処理 0~9の定数処理 H LをI N C後、下の処理 (H L)側のスペースコードを読みとばす 整数定数処理 単精度・倍精度定数処理 ストリング定数処理 "(π 変数 F N中の仮変数処理 関数 I N T~C G P A T \$ P E E K @ R N D ただのR N D A S C~C V I E R R~D T L L E F T \$~M I R R O R \$ S I Z E F R E C S R L I N E R R S T R P T R D T L S T R I N G \$ S T I C K E R L C H R \$ ストリング結果のセット O C T \$ B I N \$ H E X \$ 汎用のストリング結果のセット ストリング用 H L←F A Cの値のC I N Tされたもの B I N \$用H L→(D E) O C T \$用H L→(D E) H E X \$用H L→(D E) M K I \$ M K S \$ M K D \$ S P A C E \$ C G P A T \$ K A N J I \$ S T R \$ A S C L E N V A L C V I C V S C V D V A R P T R	7698 7738 773B 7742 774D 775C 7766 7774 7787 77B7 77D9 77F9 7819 783A 7875 7890 789B 78A4 78AD 78B4 78C6 78D6 78EA 7916 793B 794B 7965 7992 79F4 7A04 7A05 7A0F 7A3A 7A4F 7A7C 7A88 7AB3 7AC2 7B6A 7B85 7BA0 7BC5 7BD1 7BE2 7BFA 7C03 7C15 7C24 7C3A 7C42 7C47 7C4D 7C53 7C6F 7CB3 7CD0 7D0F 7D34 7D3F 7D4A 7D5D 7D6D 7D78 7D88 7DA2 7DC6 7DCB 7DD0 7DDC 7E02 7E26 7E9B 7EBE 7ECA 7ED2 7EE8 7EEC 7EF0 7F07

機 能	アドレス
CMT	7 F 1 9
ただのCMT	7 F 2 0
CMT ()	7 F 3 5
LEFT\$	7 F 6 1
RIGHT\$	7 F 7 9
MID\$	7 F 9 7
MID\$(,)のみ	7 F C B
DAY\$	7 F E C
DATE\$	7 F F D
TIME\$	8 0 0 C
TIME\$のみ	8 0 1 2
INKEY\$	8 0 2 6
INKEY\$()	8 0 3 D
INKEY\$のみ	8 0 4 6
MEM\$	8 0 5 7
CHARACTER\$	8 0 7 D
SCRN\$	8 0 A 9
POINT	8 0 B 4
STRING\$	8 1 0 E
INSTR	8 1 3 5
HEXCHR\$	8 1 8 E
*() をチェック、2パラメータGET	8 2 1 B
MIRROR\$	8 2 A 6
USR	8 2 B A
HLをINCL. (HL) からスペースを読み飛ばし、*() が来るのをチェック	8 2 E 1
(HL) からスペースを読み飛ばし、*() が来るのをチェック	8 3 3 6
Aが*() をチェック	8 3 3 7
Aが*() をチェックし、HLを+1する	8 3 3 A
ワークエリアをイニシャライズ後、変数のアドレスを求める	8 3 4 1
変数アドレスを求める	8 3 6 7
(DE) → (HL) にBバイトを転送後、メモリをチェック (ストリング用)	8 3 6 A
メモリチェック	8 4 6 6
INPUT (\$)	8 4 7 5
INPUT\$	8 4 8 3
DIM	8 4 8 A
DEF FN	8 7 9 F
FN	8 7 B 7
ストリングを確認	8 8 2 0
OPTION BASEのフラグ (0 か 1)	8 8 B 4
符号テスト	8 8 F 0
(HL) を * 2	8 9 0 5
(HL) を / 2	8 9 0 A
HL + 8 → HL 後、メモリチェック	8 9 0 F
FACのイニシャライズ	8 9 1 7
型がINTの時は (HL) と (DE) とをCSNGする	8 9 2 8
スタックイニシャライズ	8 9 4 3
べき乗計算 (^)	8 9 5 8
ABS	8 9 6 7
INT	8 9 F B
(HL) 側から1を引く	8 A 0 3
(HL) 側に1を加える	8 A 2 1
(HL) 側と1との比較	8 A 2 7
FIX	8 A 2 D
FRAC	8 A 3 3
SQR	8 A 3 C
SUM	8 A 5 C
FAC	8 A 7 1
ATN	8 A 9 6
2 - 1 定数 8 バイト	8 A E A
COS	8 B 7 E
SIN	8 B B 2
TAN	8 B C C
SIN用定数 8 * 8 バイト	8 C C 6
COS用定数 "	8 C F F
ATN定数 8 * 10 バイト	8 D 3 F
$\pi/4$ 用定数 8 バイト	8 D 7 F
SGN	8 D C F
RAD	8 D D 7
PAI	8 E 0 0
π の定数	8 E 0 8
RAD用定数	8 E 1 4
INP	8 E 1 C
PEEK	8 E 2 4
RND	8 E 3 1
EXP	8 E 3 A
LOG	8 E 6 C
MOD計算 (/や¥の類のそれとは異なり、SINなどで使用される)	8 F 8 4
整数の時、(HL) 側をCSNG	9 0 5 F
2 / 5 定数	9 0 6 A
5 / 3 定数	9 0 7 3
LOG用定数 8 * 16 バイト	9 0 7 B
1 / 20 定数	9 0 8 3
LOG 2 定数	9 1 0 3
	9 1 0 B

機 能	アドレス
LOG 2 定数 (SNG)	9 1 1 3
1/LOG 2 定数	9 1 1 8
LOG 2 定数 (SNG)	9 1 2 0
専用ワーク (タイプ)	9 1 2 5
FACのクリア	9 1 2 6
正負変換	9 1 3 0
ストリングでないことをチェック	9 1 4 F
(HL) - (DE) → (HL)	9 1 5 8
(HL) + (DE) → (HL)	9 1 6 1
ストリング加算	9 3 1 3
(HL) と (DE) の比較	9 3 5 6
ストリングの比較	9 3 6 1
整数の比較	9 3 8 E
SNG/DBLの比較	9 3 A 5
整数乗算	9 5 6 E
整数除算	9 6 1 9
HLDE (32ビット) ÷ BC → DEあまり HL	9 6 3 C
(HL) * (DE) → (HL)	9 7 1 2
(HL) / (DE) → (HL)	9 8 0 7
プログラミン	9 B 2 8
変数MOVE	9 B 9 A
DE行-HL行をデリート	9 C 0 B
IPLROMの (HL) をCALL	9 C 9 3
SIN等のFACベクトル (2*6)	9 C A 5
SIN等の符号等ワークエリア	9 C B 1
RANDOMIZEワークエリア、初期値4193H	9 C B 2
EXPワークエリア 3バイト	9 C B 4
LOGワークエリア	9 C B 7
各種変換用等ワークエリア 51バイト	9 C B 8
LIST時の文字数カウンタ	9 C E B
四則演算用ワーク (2バイト (HLレジスタバッファ)、1バイト (符号関係) 2バイト (SP用のバッファ)、2バイト (SPのバッファ)、1バイト、2バイト、1バイト、2バイト 計13バイト)	9 C E C
FACの型 (2=整数、3=ストリング、5=単精度、8=倍精度)	9 C F 8
SWAP用をはじめとして、汎用のワークエリア (8*3)	9 C F 9
変換用ワークエリア等 (2バイト、1*5)	9 D 1 1
DEFINT, SNG, DBL, STRワーク (A~Zの26バイト) ... (2~8の値が入る)	9 D 1 8
DEFUSRテーブル (2*10。RUN時にイニシャライズされない。X1は起動時にUnDefエラーのアドレスにセットされている)	9 D 3 2
変数エリアスタートアドレス 2バイト	9 D 4 6
ファイルバッファスタートアドレス (STRPTR相当) 2バイト	9 D 4 8
変数エリアエンドアドレス 2バイト	9 D 4 A
SP初期値 (CLR時にセットされる値) 2バイト	9 D 4 C
BASICエリアEND+1 (LIMITやCLEARで変わる)	9 D 4 E
メモリ有効エリア+1 (FF00H)	9 D 5 0
メッセージスタートアドレス (NEW ONアドレスで変えらる。)	9 D 5 2
間コードバッファ、起動時メッセージエリア 258バイト	9 D 5 4
DATE用バッファ 1バイト	9 E 5 6
DAY用 " 2バイト	9 E 5 7
TIME用 " 3バイト	9 E 5 9
キー入力バッファ 264バイト	9 E 5 C
プログラムテキストスタート	9 F C 5
以上、数値計算・プログラム入力ブロック	

○ワンポイント情報○

X1でPOKE &H01A2,&HB7とすると、ESC+コントロールコードのキー入力で、PRINT#0でしか出ないシンボルキャラクタ (0~1Fのコード) が出てきます。その中にももちろん入れることもでき、MZのK/Cなどの様に使用できます。なお、LISTをすると、プリンタのコントロールコードを実行してしまうことがありますから、注意して下さい。また、POKE &H018D,&H11で次の行にかかる時、スクロールアップしなくなります。



〈リスト4-1〉 PC8001(N-BASIC)→パソコンテレビX1コンバートプログラム

```

F700: 21 64 20 22 7E 14 3E FF 32 06 00 31 00 00 21 00
F710: F7 CD 83 21 11 DD F8 CD D7 F8 3E 01 47 CD 1B 00
F720: FE 03 28 23 16 04 CD C7 0D 38 1C CD 88 21 3E 01
F730: CD EB 21 31 00 00 3E F6 08 21 45 A7 CD B0 F9 30
F740: 18 11 15 F9 04 28 03 11 28 F9 CD D7 F8 05 28 37
F750: 06 10 36 00 23 10 FB 21 45 A7 18 11 E5 11 45 A7
F760: ED 52 4D 44 03 E1 11 FF F5 ED B8 EB 23 11 FE F8
F770: CD D7 F8 E5 E1 7E 23 86 28 0D 23 11 00 FE D5 CD
F780: A7 F7 AF 12 7C FE F6 D2 C8 14 22 5B F9 E3 11 5C
F790: 9E E5 D5 3E 06 32 44 5A CD FF 70 3E 09 32 44 5A
F7A0: D1 E1 CD 30 F9 18 CD 4E 23 46 23 ED 43 FE 35 7E
F7B0: 23 B7 C8 E5 21 80 FF ED 52 E1 30 1F 7E 23 B7 C8
F7C0: FE 20 30 F8 FE 0F 30 04 23 23 18 F0 28 FB FE 1C
F7D0: 38 EA D6 1B 87 23 3D 20 FC 18 E1 01 AF F7 C5 FE
F7E0: 0C 30 0C 3C 12 13 7E 23 12 13 7E 23 12 13 C9 FE
F7F0: 0D 30 04 3E 0F 18 ED FE 0F 30 04 3E 08 18 E5 20
F800: 08 3E 12 CD E8 F7 AF 18 E3 FE 1B 30 04 E6 0F 18
F810: DB FE 1D 30 04 3E 12 18 CB FE 1F 30 14 3E 15 12
F820: 13 06 04 7E 23 F5 10 FB 06 04 F1 12 13 10 FB 18
F830: D5 20 13 3E 18 12 13 06 08 7E 23 F5 10 FB 06 08
F840: F1 12 13 10 FB C9 FE 22 38 06 28 19 B7 FA 74 F8
F850: 12 13 FE 3A C0 7E FE 8F C0 23 7E 2B FE E4 C0 23
F860: 23 3E 27 18 15 12 13 CD 7F FA B7 C8 12 13 23 FE
F870: 22 C8 18 F3 FE 8F 20 0C 3E 97 12 13 CD 7F FA B7
F880: C8 23 18 F6 FE 84 20 1A 3E 94 12 13 CD 7F FA B7
F890: C8 12 23 13 FE 3A C8 FE 22 20 F1 CD 67 F8 B7 C8
F8A0: 18 EA C6 81 F2 AF F8 7E 23 FE AE 38 02 D6 22 47
F8B0: E5 21 C8 FA 05 7E 23 B7 28 03 3D 20 F8 10 F6 7E
F8C0: 87 28 12 12 3D 28 04 23 13 18 F4 1B 1A 08 3E FF
F8D0: 12 08 13 12 13 E1 C9 CD A3 04 C3 08 00 C0 53 45
F8E0: 54 20 50 43 2D 38 30 30 31 20 54 61 70 65 2C 20
F8F0: 50 75 73 68 20 61 6E 79 20 48 65 79 21 00 4E 6F
F900: 77 20 43 6F 6E 76 65 72 74 69 6E 67 20 50 43 2D
F910: 38 30 30 31 00 54 6F 6F 20 4C 6F 6E 67 20 50 72
F920: 6F 67 72 61 60 21 07 00 42 72 65 61 68 21 07 00
F930: E5 CD D6 6E D1 B7 ED 52 11 05 00 19 E5 ED 4B FE
F940: 35 2A 52 9D 5E 23 56 2B 19 7A B3 20 F7 D1 E5 2A
F950: 4A 9D 4D 44 19 DA 0D 20 D5 E5 11 45 A7 24 24 ED
F960: 5E E1 D1 D2 0D 20 22 4A 9D 22 EF 35 2A F6 35 19
F970: 22 F6 35 2A 46 9D 19 22 46 9D 2A 48 9D 19 22 48
F980: 9D E1 D5 EB 69 60 ED 4B 4A 9D 7E 02 E5 B7 ED 52
F990: E1 28 04 2B 08 18 F3 C1 EB 71 23 70 23 ED 5B FE
F9A0: 35 73 23 72 23 EB 21 00 FE 08 08 08 08 ED B0 C9
F9B0: F3 ED 73 75 FA 06 64 CD 4F FA 28 F9 10 F9 06 14
F9C0: CD 4F FA 20 F9 10 F9 06 0A CD FB F9 FE D3 20 F7
F9D0: 10 F7 E5 21 69 FA 06 06 CD FB F9 77 23 10 F9 11
F9E0: 63 FA CD D7 F8 E1 F3 06 0A CD 29 FA 77 23 08 BC
F9F0: DA 72 FA 08 B7 20 F0 10 F0 18 7D CD 4F FA 28 FB
FA00: CD 4F FA 28 F6 0E 80 CD 4F FA 28 08 CD 4F FA 28
FA10: EA C8 19 30 F2 79 C9 CD 4F FA 20 E4 CD 4F FA 20
FA20: DF CD 4F FA 37 28 EA 18 D7 CD 4F FA 28 FB CD 4F
FA30: FA 28 F6 0E 80 CD 4F FA 28 DD CD 4F FA CB 19 30
FA40: F4 79 C9 CD 4F FA CD 4F FA CD 4F FA 37 18 EE C5
FA50: 01 01 1A CD 5C 0D 3E 4A 3D 20 FD ED 78 C1 38 10
FA60: E6 02 C9 46 6F 75 6E 64 3A 00 00 00 00 00 00
FA70: AF C2 3E FF 31 00 00 37 F5 CD EA 0D F1 47 C9 7E
FA80: FE 8F D8 FE E0 30 11 FE A0 D0 D6 8F E5 21 9F FA
FA90: 85 6F 8C 95 67 7E E1 C9 FE F8 D0 D6 CF 18 ED 96
FAA0: 92 93 94 95 90 90 91 91 9A 97 99 98 9E 9B 9C 9D
FAB0: 90 95 96 94 E6 E7 9F 8F E2 E3 E4 E5 E0 E1 8F 9F
FAC0: E8 FC FB F6 F7 F8 F9 FA 00 45 4E 44 00 46 4F 52
FAD0: 00 4E 45 58 54 00 44 41 54 41 00 49 4E 50 55 54
FAE0: 00 44 49 4D 00 52 45 41 44 00 4C 45 54 00 47 4F

```

```

FAF0: 54 4F 00 52 55 4E 00 49 46 00 52 45 53 54 4F 52
FB00: 45 00 47 4F 53 55 42 00 52 45 54 55 52 4E 00 52
FB10: 45 4D 00 53 54 4F 50 00 50 52 49 4E 54 00 43 4C
FB20: 45 41 52 00 4C 49 53 54 00 4E 45 57 00 4F 4E 00
FB30: 57 41 49 54 00 44 45 46 00 50 4F 4B 45 00 43 4F
FB40: 4E 54 00 53 41 56 45 00 4C 4F 41 44 00 4F 55 54
FB50: 00 4C 50 52 49 4E 54 00 4C 4C 49 53 54 00 43 4F
FB60: 4E 53 4F 4C 45 00 57 49 44 54 48 00 C2 00 54 52
FB70: 4F 4E 00 54 52 4F 46 46 00 53 57 41 50 00 45 52
FB80: 41 53 45 00 45 52 52 4F 52 00 52 45 53 55 4D 45
FB90: 00 44 45 4C 45 54 45 00 41 55 54 4F 00 52 45 4E
FBA0: 55 4D 00 44 45 46 53 54 52 00 44 45 46 49 4E 54
FBB0: 00 44 45 46 53 4E 47 00 44 45 46 44 42 4C 00 4C
FBC0: 49 4E 45 00 50 53 45 54 00 50 52 45 53 45 54 00
FBD0: 42 45 45 50 00 46 4F 52 4D 41 54 00 4B 45 59 00
FBE0: 43 4F 4C 4F 52 00 54 45 52 4D 00 4D 4F 4E 00 43
FBF0: 4D 44 00 4D 4F 54 4F 52 00 50 4F 4C 4C 00 52 42
FC00: 59 54 45 00 57 42 59 54 45 00 49 53 45 54 00 49
FC10: 52 45 53 45 54 00 54 41 4C 4B 00 4D 41 54 00 4C
FC20: 49 53 54 45 4E 00 44 45 56 4F 24 00 52 45 4D 4F
FC30: 56 45 00 4D 4F 55 4E 54 00 4F 50 45 4E 00 46 49
FC40: 45 4C 44 00 47 45 54 00 50 55 54 00 53 45 54 00
FC50: 43 4C 4F 53 45 00 4C 4F 41 44 00 4D 45 52 47 45
FC60: 00 46 49 4C 45 53 00 4E 41 4D 45 00 4B 49 4C 4C
FC70: 00 4C 53 45 54 00 52 53 45 54 00 53 41 56 45 00
FC80: 4C 46 49 4C 45 53 00 49 4E 49 54 00 4C 4F 43 41
FC90: 54 45 00 00 54 4F 00 54 48 45 4E 00 54 41 42 28
FCA0: 00 53 54 45 50 00 55 53 52 00 46 4E 00 53 50 43
FCB0: 28 00 4E 4F 54 00 45 52 4C 00 45 52 00 53 54
FCC0: 52 49 4E 47 24 00 55 53 49 4E 47 00 49 4E 53 54
FCD0: 52 00 27 00 56 41 52 50 54 52 00 43 53 52 4C 49
FCE0: 4E 00 41 54 54 52 24 00 44 45 56 49 24 00 49 4E
FCF0: 4B 45 59 24 00 54 49 4D 45 24 00 44 41 54 45 24
FD00: 00 00 53 52 51 00 53 54 41 54 55 53 00 50 4F 49
FD10: 4E 54 00 3E 00 3D 00 3C 00 2B 00 2D 00 2A 00 2F
FD20: 00 5E 00 41 4E 44 00 4F 52 00 58 4F 52 00 45 51
FD30: 56 00 49 4D 50 00 4D 4F 44 00 5C 00 00 0A 01 0B
FD40: 01 0C 01 0B 01 0B 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
FD50: 01 06 01 03 01 04 01 04 01 09 01 09 01 09 01 01
FD60: 01 A1 01 AD 01 AB 01 A0 01 89 01 A8 01 A3 01 A2
FD70: 01 9D 01 50 4F 52 54 00 44 45 43 00 42 43 44 24
FD80: 00 93 01 92 01 91 01 8D 01 B0 01 AE 01 AF 01 94
FD90: 01 95 01 97 01 98 01 46 50 4F 53 00 A5 01 A6 01
FDA0: A7 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FDB0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 49 45
FDC0: 45 45 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FDD0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FDE0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FDF0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FE00: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FE10: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FE20: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FE30: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FE40: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FE50: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FE60: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FE70: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FE80: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FE90: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FEA0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FEB0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FEC0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 53 2D 41
FED0: 44 52 53 2E 24 00 11 CD FE CD A3 04 CD 0B 00 11
FEE0: 00 FF CD 5A 01 D8 CD 1F 11 38 EB 11 00 00 3E 40
FEF0: 4E 23 46 23 EB 09 EB 3D 20 F6 EB CD 02 12 18 D6

```

＜リスト4-2＞ PC8801(N88 BASIC)→パソコンテレビX1コンパイルプログラム

```

F700: 21 64 20 22 7E 14 3E FF 32 06 00 31 00 00 21 00
F710: F7 CD 83 21 11 DD F8 CD D7 F8 3E 01 47 CD 18 00
F720: FE 03 28 23 16 04 CD C7 0D 38 1C CD 8B 21 3E 01
F730: CD E8 21 31 00 00 3E F6 08 21 45 A7 CD B0 F9 30
F740: 18 11 15 F9 04 28 03 11 28 F9 CD D7 F8 05 28 37
F750: 06 10 36 06 23 10 FB 21 45 A7 18 11 E5 11 45 A7
F760: ED 52 4D 44 03 E1 11 FF F5 ED B8 EB 23 11 FE F8
F770: CD D7 F8 E5 E1 7E 23 B6 28 0D 23 11 00 FE D5 CD
F780: A7 F7 AF 12 7C FE F6 D2 C8 14 22 58 F9 E3 11 5C
F790: 9E E5 D5 3E 06 32 44 5A CD FF 70 3E 09 32 44 5A
F7A0: D1 E1 CD 30 F9 18 CD 4E 23 46 23 ED 43 FE 35 7E
F7B0: 23 87 C8 E5 21 80 FF ED 52 E1 30 1F 7E 23 87 C8
F7C0: FE 20 30 F8 FE 0F 30 04 23 23 18 F0 28 F8 FE 1C
F7D0: 38 6A D6 18 87 23 3D 20 FC 18 E1 01 AF F7 C5 FE
F7E0: 0C 30 0C 3C 12 13 7E 23 12 13 7E 23 12 13 C9 FE
F7F0: 0D 30 04 3E 0F 18 ED FE 0F 30 04 3E 08 18 E5 20
F800: 08 3E 12 CD E8 F7 AF 18 E3 FE 18 30 04 E6 0F 18
F810: 08 FE 1D 30 04 3E 12 18 CB FE 1F 30 14 3E 15 12
F820: 13 06 04 7E 23 F5 10 F8 06 04 F1 12 13 10 FB 18
F830: D5 20 13 3E 18 12 13 06 08 7E 23 F5 10 FB 06 08
F840: F1 12 13 10 FB C9 FE 22 38 06 28 19 B7 FA 74 F8
F850: 12 13 FE 3A C0 7E FE 8F C0 23 7E 2B FE E9 C0 23
F860: 23 3E 27 18 15 12 13 CD 45 FA B7 C8 12 13 23 FE
F870: 22 C8 18 F3 FE 8F 20 0C 3E 97 12 13 CD 45 FA B7
F880: C8 23 18 F6 FE 84 20 1A 3E 94 12 13 CD 45 FA B7
F890: C8 12 13 FE 3A C8 FE 22 20 F1 CD 67 F8 B7 C8
F8A0: 18 EA C6 81 F2 AF F8 7E 23 FE AE 38 02 D6 22 47
F8B0: E5 21 8E FA 05 7E 23 B7 28 03 3D 20 F8 10 F4 7E
F8C0: B7 28 12 12 30 28 04 23 13 18 F4 1B 1A 08 3E FF
F8D0: 12 08 13 12 13 E1 C9 CD A3 04 C3 08 00 0C 53 45
F8E0: 54 20 50 43 2D 38 38 30 31 20 54 61 70 65 2C 20
F8F0: 50 75 73 68 20 61 6E 79 20 4B 65 79 21 00 4E 6F
F900: 77 20 43 6F 6E 76 65 72 74 69 6E 67 20 50 43 2D
F910: 38 38 30 31 00 54 6F 6F 20 4C 6F 6E 67 20 50 72
F920: 6F 67 72 61 6D 21 07 00 42 72 65 61 68 21 07 00
F930: E5 CD D6 6E D1 B7 ED 52 11 05 00 19 E5 ED 4B FE
F940: 35 2A 52 9D 5E 23 56 2B 19 7A B3 20 F7 D1 E5 2A
F950: 4A 9D 4D 44 19 DA 0D 20 D5 E5 11 45 A7 24 24 ED
F960: 52 E1 D1 D2 0D 20 22 4A 9D 22 EF 35 2A F6 35 19
F970: 22 F6 35 2A 46 9D 19 22 46 9D 2A 48 9D 19 22 48
F980: 9D E1 D5 EB 69 60 ED 4B 4A 9D 7E 02 E5 B7 ED 52
F990: E1 28 04 28 08 18 F3 C1 EB 71 23 70 23 ED 5B FE
F9A0: 35 73 23 72 23 EB 21 00 FE 08 08 08 ED B0 C9
F9B0: F3 ED 73 3B FA 06 64 CD 15 FA 28 F9 10 F9 06 14
F9C0: CD 15 FA 20 F9 10 F9 06 0A CD FB F9 FE D3 20 F7
F9D0: 10 F7 E5 21 2F FA 06 06 CD FB F9 77 23 10 F9 11
F9E0: 29 FA CD D7 F8 E1 F3 06 0A CD FB F9 77 23 08 BC
F9F0: DA 38 FA 08 B7 20 F0 10 F0 18 43 CD 15 FA 28 FB
FA00: 0E 80 CD 15 FA 28 06 C8 19 30 F7 79 C9 CD 15 FA
FA10: 37 28 F4 18 EB C5 01 01 1A CD 5C 0D 3E 4A 3D 20
FA20: FD ED 78 C1 38 10 E6 02 C9 46 6F 75 6E 64 3A 00
FA30: 00 00 00 00 00 00 AF C2 3E FF 31 00 00 37 F5 CD
FA40: EA 0D F1 47 C9 7E FE 8F D8 FE E0 30 11 FE A0 D0
FA50: D6 8F E5 21 65 FA 85 6F 8C 95 67 7E E1 C9 FE F8
FA60: D0 D6 CF 18 ED 96 92 93 94 95 90 90 91 91 9A 97
FA70: 99 98 9E 9B 9C 9D 90 95 96 94 E6 E7 9F 8F E2 E3
FA80: E4 E5 E0 E1 8F 9F E8 FC FB F6 F7 F8 F9 FA 00 45
FA90: 4E 44 00 46 4F 52 00 4E 45 58 54 00 44 41 54 41
FAA0: 00 49 4E 50 55 54 00 44 49 4D 00 52 45 41 44 00
FAB0: 4C 45 54 00 47 4F 54 4F 00 52 55 4E 00 49 46 00
FAC0: 52 45 53 54 4F 52 45 00 47 4F 53 55 42 00 52 45
FAD0: 54 55 52 4E 00 52 45 4D 00 53 54 4F 50 00 50 52
FAE0: 49 4E 54 00 43 4C 45 41 52 00 4C 49 53 54 00 4E

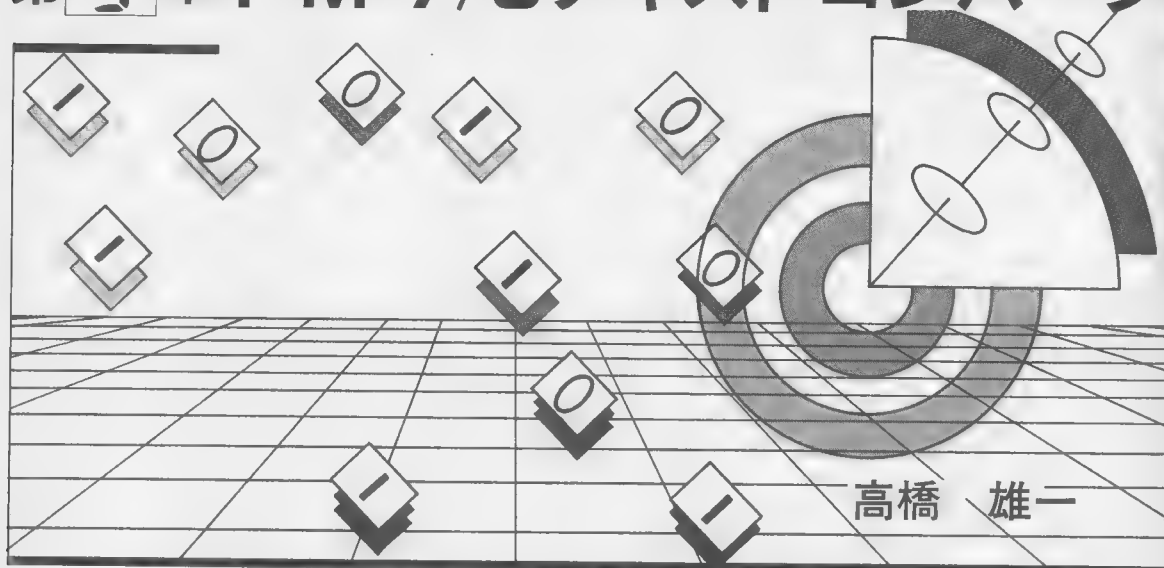
```

```

FAF0: 45 57 00 4F 4E 00 57 41 49 54 00 44 45 46 00 50
FB00: 4F 48 45 00 43 4F 4E 54 00 4F 55 54 00 4C 50 52
FB10: 49 4E 54 00 4C 4C 49 53 54 00 43 4F 4E 53 4F 4C
FB20: 45 00 57 49 44 54 48 00 02 00 54 52 4F 4E 00 54
FB30: 52 4F 46 46 00 53 57 41 50 00 45 52 41 53 45 00
FB40: 45 44 49 54 00 45 52 52 4F 52 00 52 45 53 55 4D
FB50: 45 00 44 45 4C 45 54 45 00 41 55 54 4F 00 52 45
FB60: 4E 55 4D 00 44 45 46 53 54 52 00 44 45 46 49 4E
FB70: 54 00 44 45 46 53 4E 47 00 44 45 46 44 42 4C 00
FB80: 4C 49 4E 45 00 57 48 49 4C 45 00 57 45 4E 44 00
FB90: 43 41 4C 4C 00 00 00 00 57 52 49 54 45 00 43 4F
FBA0: 4D 4D 4F 4E 00 43 48 41 49 4E 00 4F 50 54 49 4F
FBB0: 4E 00 52 41 4E 44 4F 4D 49 5A 45 00 44 45 56 4F
FBC0: 24 00 4F 50 45 4E 00 46 49 45 4C 44 00 47 45 54
FBD0: 00 50 55 54 00 53 45 54 00 43 4C 4F 53 45 00 4C
FBE0: 4F 41 44 00 4D 45 52 47 45 00 46 49 4C 45 53 00
FBF0: 4E 41 4D 45 00 48 49 4C 4C 00 4C 53 45 54 00 52
FC00: 53 45 54 00 53 41 56 45 00 4C 46 49 4C 45 53 00
FC10: 4D 4F 4E 00 43 4F 4C 4F 52 00 43 49 52 43 4C 45
FC20: 00 48 43 4F 50 59 00 43 4C 53 00 50 53 45 54 00
FC30: 50 52 45 53 45 54 00 50 41 49 4E 54 00 54 45 52
FC40: 4D 00 53 43 52 45 45 4E 00 4C 4F 41 44 4D 00 53
FC50: 41 56 45 4D 00 4C 4F 43 41 54 45 00 42 45 45 50
FC60: 00 52 4F 4C 4C 00 48 45 4C 50 00 00 48 41 4E 4A
FC70: 49 00 54 4F 00 54 48 45 4E 00 54 41 42 28 00 53
FC80: 54 45 50 00 55 53 52 00 46 4E 00 53 50 43 28 00
FC90: 4E 4F 54 00 45 52 4C 00 45 52 52 00 53 54 52 49
FCA0: 4E 47 24 00 55 53 49 4E 47 00 49 4E 53 54 52 00
FCB0: 27 00 56 41 52 50 54 52 00 41 54 54 52 24 00 44
FCC0: 45 56 49 24 00 53 52 51 00 4F 46 46 00 49 4E 48
FCD0: 45 59 24 00 3E 00 3D 00 3C 00 2B 00 2D 00 2A 00
FCE0: 2F 00 5E 00 41 4E 44 00 4F 52 00 58 4F 52 00 45
FCF0: 51 56 00 49 4C 50 00 4D 4F 44 00 5C 00 00 8A 01
F000: 8B 01 8C 01 88 01 80 01 81 01 87 01 88 01 82 01
FD10: 85 01 86 01 83 01 84 01 8A 01 9C 01 90 01 99 01
FD20: AC 01 A1 01 AD 01 A8 01 A0 01 89 01 A8 01 A3 01
FD30: A2 01 9D 01 93 01 92 01 91 01 8D 01 80 01 AE 01
FD40: AF 01 94 01 95 01 97 01 98 01 46 50 4F 53 00 A5
FD50: 01 A6 01 A7 01 00 00 00 00 56 49 45 57 00 57 49
FD60: 4E 44 4F 57 00 50 4F 49 4E 54 00 43 53 52 4C 49
FD70: 4E 00 4D 41 50 00 53 45 41 52 43 48 00 4D 4F 54
FD80: 4F 52 00 50 45 4E 00 44 41 54 45 24 00 43 4F 4D
FD90: 00 48 45 59 00 54 49 4D 45 24 00 57 42 59 45 54
FDA0: 45 00 52 42 59 45 54 45 00 50 4F 4C 4C 00 49 53
FDB0: 45 54 00 49 45 45 45 00 49 52 45 53 45 54 00 53
FDC0: 54 41 54 55 53 00 43 4D 44 00 00 00 00 00 00 00
FDD0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FDE0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FDF0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FE00: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FE10: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FE20: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FE30: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FE40: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FE50: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FE60: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FE70: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FE80: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FE90: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FEA0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FEB0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FEC0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 53 2D 41
FED0: 44 52 53 2E 24 00 11 CD FE CD A3 04 CD 0B 00 11
FEE0: 00 FF CD 5A 01 D8 CD 1F 11 38 EB 11 00 00 3E 40
FEF0: 4E 23 46 23 EB 09 EB 3D 20 F6 EB CD 02 12 18 D6

```

第5章 FM-7/8テキストコンバータ



それではFM-7/8→X1のテキストコンバータを作ってみましょう。FM-7には、これまでのテキストコンバータの変換元であるPC-8001や8801とはひと味違ったプログラム、すなわちサウンドやグラフィックを多く扱ったものがあり、なかなか面白いところでしょう。

1. テキストコンバータの入力方法

まず、いつものとおりBASICを起動させます。CZ-8CB01をIPLからロードすれば良いわけです。

Ok
と表示されたら、

CLEAR &HF700:MON
と入力して下さい。

そして、リスト5-1を入力して下さい。これがテキストコンバータの本体です。

それが終わったなら、チェックサムプログラム(リスト5-2)を入力して下さい。一応FE80H~になっていますが、完全リロケータブルなので、他のエリアでも構いません。

そして、

GFE80 F700 FE7F
と入力しますと、チェックサムが表示されます。

リスト5-3のチェックサムの値と照合してみてください。1ブロック中1個以内のミスは、これで発見できます(2個以上ミスがあった場合は、発見できる場合とそうでない(偶然チェックサムが一致してしまう)場合があります)。

なお、このチェックサムは、モニタのDコマンド同様、任意のアドレス間のチェックサムもとれますし、Pコマンドでプリンタモード(モニタ)になっている時は、結果をプリンタに出すこともできます(BREAK等も可能)。

チェックサムが合ったなら、一応F700~FE7Fまでをセーブしておきます。

SF700 FE7F F700 :FM-7コン
バータ

のようにすれば良いでしょう。

2. コンバータの動かし方

コンバータを入力し終わり、一応セーブしたなら、

GF700
と入力します。

そうすると、FM-7のテープをセットするよう指示が出ます。セットしたら、何かキーを押すと再生状態になります。

FM-7のプログラムを見つけると、

Found:

とファイルネームが表示されます。

ロードが終わると、

Now Converting FM-7 Program!

と表示され、やがて、

Ok

と表示されます。これであとは自由にリスト表示、エディット、セーブ、RUNなどができます。

《リスト5-1》FM-7→X1テキストコンバータ・プログラムリスト

:F700=01 46 00 79 32 76 FA 78 /F.y2v8x	:F808=F8 B7 C8 18 F1 C6 B1 F2 /時キネ.土二金
:F708=32 57 FA 01 00 00 21 64 /2W移...!d	:F8D0=D4 F8 7E 23 47 E5 21 E5 /ヤ時キG幸!幸
:F710=20 22 7E 14 3E FF 32 06 /"一.>テ2.	:F8D8=FA 7E 23 B7 28 03 3D 20 /移キキく.=
:F718=00 31 00 00 21 00 F7 CD /1...!Bハ	:F8E0=F8 10 F6 7E B7 28 12 12 /時.月キく..
:F720=83 21 CD 7C F9 0C 46 4D /!ハ1分.FM	:F8E8=3D 28 04 23 13 18 F4 1B /=<.キ..ホ.
:F728=2D 37 2F 38 C9 C3 2D CC /-7/8ノテフ	:F8F0=1A 08 3E FF 12 08 13 12 /...>キ....
:F730=DF A6 BE AF C4 BC C3 2C /ラセツシテ,	:F8F8=13 E1 C9 E5 CD D6 6E D1 /Oノ幸ハヨナ
:F738=C5 C6 B4 20 B7 2D A6 20 /アニカ キー	:F900=B7 ED 52 11 05 00 19 E5 /キPR....幸
:F740=B5 BC C3 B8 C0 DE BB B2 /オシテクダサイ	:F908=ED 4B FE 35 2A 52 9D 5E /キ生5WRノハ
:F748=A1 00 3E 01 CD 1B 00 FE /...>.ハ..生	:F910=23 56 2B 19 7A B3 20 F7 /キハ+.ズ日
:F750=03 28 4A 16 04 CD C7 0D /<J..ハヌ.	:F918=D1 E5 2A 4A 9D 4D 19 /6幸KJノMD.
:F758=38 43 CD 8B 21 3E 01 CD /8Cハ!!>.ハ	:F920=DA 0D 20 D5 E5 ED 5B DC /レ.ユ幸[フ
:F760=EB 21 3E F4 08 2A 52 9D /!!>月.キRノ	:F928=F7 24 24 ED 52 E1 D1 D2 /8幸キPR06ノ
:F768=01 00 07 09 22 AE F7 31 /...".幸B1	:F930=0D 20 22 4A 9D 22 EF 35 /"Jノ"口
:F770=00 80 CD 96 F9 05 28 34 /...ハ+分.(4	:F938=2A F6 35 19 22 F6 35 2A /キ月5."月5キ
:F778=10 23 CD 7C F9 0A 54 6F /.キハ1分.To	:F940=46 9D 19 22 46 9D 2A 48 /Fノ"FノキH
:F780=6F 20 4C 6F 6E 67 20 50 /o Long P	:F948=9D 19 22 48 9D E1 D5 EB /".HノO1"
:F788=72 6F 67 72 61 6D 21 07 /rogram!	:F950=69 6D ED 4B 4A 9D 7E 02 /iハKJノ
:F790=00 06 10 36 00 23 10 FB /...6.キ.幸	:F958=E5 B7 ED 52 E1 28 04 2B /幸キPR06ノ.
:F798=2A AE F7 18 24 CD 7C F9 /キB.幸ハ1分	:F960=08 18 F3 C1 EB 71 23 70 /...ホキキP
:F7A0=0A 42 72 65 61 6B 21 07 /Break!	:F968=23 ED 5B FE 35 73 23 72 /キ[生5幸キ
:F7A8=00 C3 C8 14 E5 11 95 A9 /テネ.幸.トウ	:F970=23 EB 21 00 FE 08 0B 0B /キ!!..生...
:F7B0=AF ED 52 4D 44 03 E1 11 /ツPRMD.O.	:F978=08 ED B0 C9 E3 EB F5 CD /...ノ幸ハ
:F7B8=FF F5 ED B8 EB 23 22 CD /キ火?幸ハ	:F980=89 F9 F1 EB E3 C9 CD A3 /1分土幸ノハ
:F7C0=FF CD 7C F9 0A 4E 6F 77 /Bハ1分.Now	:F988=04 1A 13 B7 C8 FE 0A 28 /...キネ生.<
:F7C8=20 43 6F 6E 76 65 72 74 / Convert	:F990=F5 CD 13 00 18 F3 F3 ED /ハ...ホホ
:F7D0=69 6E 67 20 46 4D 2D 37 /ing FM-7	:F998=73 88 FA E5 18 17 AF 32 /sl 幸幸..ツ2
:F7D8=2F 38 00 21 95 A9 7E 23 //8.!トウキ	:F9A0=08 FF 11 00 FF C3 89 F9 /...キ.キテ1分
:F7E0=B6 28 C6 23 CD 0E F8 AF /カ(ニキハ.時ツ	:F9A8=CD 7C F9 0A 53 6B 69 70 /ハ1分.Skip
:F7E8=12 7C FE F4 30 BB 22 CD /!生月0サ"フ	:F9B0=3A 0C CD 9E F9 CD 19 FA /...ハ分ハ.幸
:F7F0=F7 F9 21 00 FE 11 5C 9E /8分!.生.キ	:F9B8=87 20 FA 21 00 FF CD F7 /キ 幸!.キハ
:F7F8=E5 D5 3E 09 32 44 5A CD /幸1>.2DZハ	:F9C0=F9 21 08 FF 7E 23 B6 23 /分!.キキハ
:F800=FF 70 3E 09 32 44 5A D1 /キ>.2DZハ	:F9C8=B6 20 DD CD 7C F9 0A 46 /カ フハ1分.F
:F808=E1 CD F8 F8 18 CD 11 00 /0ハ年時.ハ..	:F9D0=6F 75 6E 64 3A 00 CD 9E /ound!.ハ
:F810=FE 46 23 4E 23 ED 43 FE /生FキN幸C生	:F9D8=F9 E1 2B 2B 2B CD 19 FA /分0++ハ.幸
:F818=35 7E 23 B7 C8 E5 21 80 /5キキ幸!	:F9E0=3C 20 0A 06 0A 77 23 10 /<...幸.
:F820=FF ED 52 E1 30 12 7E 23 /キPR06."キ	:F9E8=FC 3C C3 8B FA FE 02 C2 /円<幸幸.ツ
:F828=B7 C8 FE FE 20 F8 7E 23 /キネ生 時キ	:F9F0=83 FA CD F7 F9 18 E6 CD /幸ハ1分.ハ
:F830=E6 0F 23 3D 20 FC 18 EE /...キ= 円.キ	:F9F8=37 FA 47 B7 28 13 CD 35 /7幸キ<.ハ5
:F838=01 19 F8 C5 FE FE 20 3D /...時ハ生 =	:FA00=FA 77 23 24 28 08 25 08 /幸ハ幸多.<.ハ
:F840=7E 23 FE 02 38 19 28 09 /キ生.8.<.	:FA08=BC DA 85 FA 08 FE 25 10 /シレ幸幸.ハ.
:F848=FE 08 38 1C 28 25 3E 0B /生.8.<ハ>.	:FA10=ED CD 35 FA 92 C8 C3 83 /ハ5幸キ幸
:F850=01 3E 12 12 13 4E 23 7E /...ハ...Nキ	:FA18=FA 06 05 CD 37 FA 3C 20 /幸...ハ7幸
:F858=23 12 13 79 12 13 C9 3E /キ..ハ...ハ	:FA20=F8 10 F8 CD 37 FA 3D 20 /時.幸ハ7幸
:F860=12 4E CD 58 F8 AF 18 F4 /ハハ時ツ.ホ	:FA28=FA CD 37 FA FE 3C 20 E9 /幸ハ7幸生
:F868=3E 15 12 13 01 04 00 ED />.....	:FA30=CD 37 FA 57 C9 82 57 F3 /ハ7幸ハハハ
:F870=B0 18 F2 3E 18 12 13 01 /->.幸>....	:FA38=CD 55 FA 20 FA 1E 80 CD /ハハ幸 幸.ハ
:F878=08 00 ED B0 C9 FE 22 38 /...ハノ生"8	:FA40=55 FA 28 01 37 C8 18 3D /ハ幸<.ハハ.0
:F880=06 28 07 B7 FA 9D F8 12 /<.キ幸時.	:FA48=F6 CD 55 FA 28 EF CD 55 /ハハ幸幸<ハハ
:F888=13 C9 12 13 01 22 22 CD /...ハ...ハ	:FA50=FA 28 EA 7B C9 05 06 00 /幸<ハノハ..
:F890=94 FA B7 C8 12 12 23 B8 /ハ幸キ..幸	:FA58=CD 5F FA C1 D0 18 24 3E /ハ幸キ幸.幸>
:F898=C8 B9 C8 18 F2 FE 8C 28 /キキ幸.幸生<	:FA60=1A DB 01 0F 3F D8 A8 0F /ハ幸<.ハハ.
:F8A0=07 FE 8D 20 11 3E 27 01 /生幸 .>ハ	:FA68=38 F5 3E 1A DB 01 0F 3F /8幸>.ハ..?
:F8A8=3E 97 12 13 CD 94 FA B7 /ハ...ハハ幸	:FA70=D8 A8 0F 30 F5 3E 46 3D /ハハ.ハハハ
:F8B0=C8 12 13 23 18 F6 FE 83 /ハ...ハハ幸	:FA78=20 FD 3E 1A DB 01 0F A8 /ハハ.ハハ.ハ
:F8B8=20 13 3E 94 12 13 01 22 /...ハハ..	:FA80=E6 01 C9 AF C2 3E 02 31 /ハハハハハ.1
:F8C0=3A CD 8F F8 B9 C0 CD 8C /ハハハハハハ	:FA88=00 00 37 E5 F5 CD EA 0D /...ハハハハハ

:FA90=F1	E1	47	C9	7E	FE	8F	D8	/±0G/生/リ	:FC88=01	50	4F	53	00	87	01	85	/POS. ■ ■
:FA98=FE	E0	30	11	FE	A0	D0	D6	/生0. 生 ミヨ	:FC90=01	86	01	83	01	82	01	84	/■. ■. ■. ■
:FAA0=8F	E5	21	B4	FA	85	6F	8C	/※! 工務口■	:FC98=01	8A	01	89	01	AC	01	A1	/■. ■. ■. ■
:FAA8=95	67	7E	E1	C9	FE	F8	D0	/H"O/生時三	:FCA0=01	AD	01	AB	01	A0	01	43	/J. O. C
:FAB0=D6	CF	18	ED	96	92	93	94	/ヨ. ■. ■. ■	:FCA8=49	4E	54	00	43	53	4E	47	/INT. CSNG
:FAB8=95	90	90	91	91	9A	97	99	/ト. ■. ■. ■	:FCB0=00	43	44	42	4C	00	46	49	/CDBL. FI
:FAC0=98	9E	9B	9C	9D	90	95	96	/ハ. ■. ■. ■	:FCB8=58	00	A8	01	A2	01	4F	43	/X. 4. 1. OC
:FAC8=94	E6	E7	9F	8F	E2	E3	E4	/ハ. ■. ■. ■	:FCC0=54	24	00	4C	4F	46	00	45	/T\$. LOF. E
:FAD0=E5	E0	E1	8F	9F	EA	FC	FB	/※00/ハ. ■. ■	:FCC8=4F	46	00	50	45	4E	00	BA	/OF. PEN. J
:FAD8=F6	F7	F8	F9	FA	FF	BC	B8	/月日時分秒テシク	:FCD0=01	BB	01	BC	01	49	4E	53	/ハ. 3. INS
:FAE0=CF	D1	C6	F0	20	00	98	00	/マム二難. ■. ■	:FCD8=54	52	00	53	43	52	45	45	/TR. SCREE
:FAE8=8D	00	8E	00	94	00	96	00	/■. ■. 1. 1.	:FCE0=4E	00	41	4E	50	4F	52	54	/N. ANPORT
:FAF0=95	00	9E	00	47	4F	00	83	/ト. 0. GO. ■	:FCE8=00	56	41	52	50	54	52	00	/VARPTR.
:FAF8=00	93	00	85	00	84	00	97	/ハ. ■. ■. 1	:FCF0=53	54	52	49	4E	47	24	00	/STRING\$.
:FB00=00	27	00	99	00	C2	00	A9	/ハ. 1. 1. 1.	:FCF8=52	4E	44	00	49	4E	48	45	/RND. INKE
:FB08=00	AA	00	BF	00	44	45	46	/ハ. 1. 1. 1.	:FCE0=59	24	00	91	00	B5	01	50	/Y\$. 1. O. P
:FB10=53	54	52	00	44	45	46	49	/STR. DEFI	:FD08=4F	49	4E	54	00	C4	01	44	/OINT. 1. D
:FB18=4E	54	00	44	45	46	53	4E	/NT. DEFBSN	:FD10=41	54	45	00	44	53	4B	46	/ATE. DSKF
:FB20=47	00	44	45	46	44	42	4C	/G. DEFDBL	:FD18=00	43	56	49	00	43	56	53	/CVI. CVS
:FB28=00	9D	00	48	43	4F	50	59	/ハ. 1. 1. 1.	:FD20=00	43	56	44	00	4D	4B	49	/CVD. MKI
:FB30=00	8A	00	8C	00	C1	00	86	/ハ. 1. 1. 1.	:FD28=24	00	4D	4B	53	24	00	4D	/\$. MKS\$. M
:FB38=00	8B	00	89	00	54	45	52	/ハ. 1. 1. 1.	:FD30=4B	44	24	00	4C	4F	43	00	/KD\$. LOC.
:FB40=4D	00	57	49	44	54	48	00	/M. WIDTH.	:FD38=44	45	56	49	24	00	4C	50	/DEVI\$. LP
:FB48=55	4E	87	00	C4	00	C5	00	/UN. 1. 1.	:FD40=4F	53	00	00	4A	49	53	00	/OS. JIS.
:FB50=9B	00	88	00	FE	81	00	FE	/ハ. 1. 1. 1.	:FD48=4B	4E	4A	24	00	41	4B	43	/KNJ\$. AKC
:FB58=82	00	4D	4F	54	4F	52	00	/MOTOR.	:FD50=4E	56	24	00	4B	41	4B	43	/NV\$. KACN
:FB60=53	4B	49	50	46	00	B5	00	/SKIP. O.	:FD58=56	24	00	4B	54	59	50	45	/V\$. KTYPE
:FB68=B4	00	B6	00	C3	00	4F	50	/I. カ. テ. OP	:FD60=00	4B	BA	01	4B	BB	01	4B	/KJ. K9. K
:FB70=45	4E	00	CF	00	D5	00	43	/EN. マ. 1. C	:FD68=01	4B	45	58	54	24	00	4B	/KEXT\$. K
:FB78=4F	4D	00	C7	00	50	41	49	/OM. 8. PAI	:FD70=AC	01	4B	49	4E	53	54	52	/ハ. KINSTR
:FB80=4E	54	00	FE	8D	00	43	4F	/NT. 1. 1.	:FD78=00	53	45	41	52	43	48	00	/SEARCH.
:FB88=4C	4F	52	00	4C	49	4E	45	/LOR. LINE	:FD80=54	41	4C	4B	00	49	00	44	/TALK. 1. D
:FB90=00	44	45	46	00	A0	00	8F	/DEF. 1. 1.	:FD88=41	54	45	00	44	45	56	46	/ATE. DEVF
:FB98=00	9A	00	87	00	9C	00	52	/ハ. 1. 1. 1.	:FD90=00	43	56	49	00	43	56	53	/CVI. CVS
:FBA0=41	4E	44	4F	4D	49	5A	45	/ANDOMIZE	:FD98=00	43	56	44	00	4D	4B	49	/CVD. MKI
:FBA8=00	57	48	49	4C	45	00	57	/WHILE. W	:FDA0=24	00	4D	4B	53	24	00	4D	/\$. MKS\$. M
:FBB0=45	4E	44	00	9F	00	47	45	/END. 1. 1.	:FDA8=4B	44	24	00	4C	4F	43	00	/KD\$. LOC.
:FBB8=54	00	50	55	54	00	43	49	/T. PUT. CI	:FDB0=44	53	4B	49	24	00	4C	50	/DSKI\$. LP
:FBC0=52	43	4C	45	00	43	4F	4E	/RCLE. CON	:FDB8=4F	53	00	00	4A	49	53	00	/OS. JIS.
:FBC8=4E	45	43	54	00	53	59	4D	/NECT. SYM	:FDC0=4B	4E	4A	24	00	41	4B	43	/KNJ\$. AKC
:FBD0=42	4F	4C	00	47	FE	A4	00	/BOL. G生.	:FDC8=4E	56	24	00	4B	41	43	4E	/NV\$. KACN
:FBD8=42	55	42	49	4E	49	00	42	/BUBINI. B	:FDD0=56	24	00	4B	54	59	50	45	/V\$. KTYPE
:FBE0=55	42	57	00	42	55	42	52	/UBW. BUBR	:FDD8=00	4B	BA	01	4B	BB	01	4B	/KJ. K9. K
:FBE8=00	D9	00	49	4E	54	45	52	/ハ. 1. 1. 1.	:FDE0=01	4B	45	58	54	24	00	4B	/KEXT\$. K
:FBF0=56	41	4C	00	E6	28	00	E0	/VAL. 1. 1.	:FDE8=AC	01	4B	49	4E	53	54	52	/ハ. KINSTR
:FBF8=00	53	55	42	00	C7	01	E7	/ハ. SUB. 8. 1.	:FDF0=00	53	45	41	52	43	48	00	/SEARCH.
:FC00=28	00	E3	00	55	53	52	00	/ハ. 1. 1. 1.	:FDF8=FE	8E	00	A2	A4	1A	FF	FF	/生. 1. 1. 1.
:FC08=B4	01	83	01	A1	00	E2	00	/ハ. 1. 1. 1.	:FE00=03	32	03	00	00	00	00	00	/2.
:FC10=ED	00	E1	00	2B	00	2D	00	/ハ. 1. 1. 1.	:FE08=01	36	03	00	00	00	00	00	/6.
:FC18=2A	00	2F	00	FC	00	EC	00	/ハ. 1. 1. 1.	:FE10=00	00	00	00	00	00	00	00	/.....
:FC20=EB	00	EA	00	45	51	56	00	/ハ. 1. 1. 1.	:FE18=00	00	00	00	00	00	00	00	/.....
:FC28=49	4D	50	00	4D	4F	44	00	/IMP. MOD.	:FE20=00	00	00	00	00	00	00	00	/.....
:FC30=FA	00	3E	00	3D	00	3C	00	/ハ. 1. 1. 1.	:FE28=00	00	00	00	00	00	00	00	/.....
:FC38=44	53	4B	49	4E	49	00	FE	/DSKINI. 生	:FE30=00	00	00	00	00	00	00	00	/.....
:FC40=AE	00	D8	00	46	49	45	4C	/ハ. 1. 1. 1.	:FE38=00	00	00	00	00	00	00	00	/.....
:FC48=44	00	4C	53	45	54	00	52	/D. LSET. R	:FE40=00	00	00	00	00	00	00	00	/.....
:FC50=53	45	54	00	B7	00	45	52	/SET. 8. ER	:FE48=00	00	00	00	00	00	00	00	/.....
:FC58=41	53	45	00	88	00	90	00	/ASE. 1. 1.	:FE50=00	00	00	00	00	00	00	00	/.....
:FC60=FE	8C	00	FE	8B	00	BE	00	/生. 1. 1.	:FE58=00	00	00	00	00	00	00	00	/.....
:FC68=43	4C	4F	43	4B	00	52	4F	/CLOCK. RO	:FE60=00	00	00	00	00	00	00	00	/.....
:FC70=4C	4C	00	4B	41	4E	4A	49	/LL. KANJI	:FE68=00	00	00	00	00	00	00	00	/.....
:FC78=00	00	00	00	C3	00	00	00	/.....	:FE70=00	00	00	00	00	00	00	00	/.....
:FC80=00	8B	01	80	01	81	01	9C	/.....	:FE78=00	00	00	00	00	00	00	00	/.....

〈リスト5-2〉チェックサム出力プログラム

```
:FE80=CD 1F 11 D8 E5 CD 1F 11 /＼..リ♣＼..
:FE88=EB E1 CD 02 12 3E 20 CD /＼0＼..> 〓
:FE90=20 14 3E B6 CD 20 14 3E / .>カ＼ .>
:FE98=D7 CD 20 14 3E 20 CD 20 /ラ＼ .> 〓
:FEA0=14 01 00 00 3E 80 F5 7E /....>火ー
:FEA8=23 81 4F 88 91 47 F1 3D /#_0| |G±=
:FEB0=20 F4 2B CD 02 12 23 CD /ホ+＼..#＼
:FEB8=4A 12 E5 69 60 CD 02 12 /J.♣i'＼..
:FEC0=E1 CD 4A 00 C8 CD 46 14 /0＼J.ネ＼F.
:FEC8=E5 AF ED 52 E1 D0 18 BA /♣ツ_ R0ミ.コ
```

〈リスト5-3〉FM7→X1
コンバータチェックサム

```
F700 カラ F77F=3359
F780 カラ F7FF=36A9
F800 カラ F87F=33AF
F880 カラ F8FF=38CC
F900 カラ F97F=3AAD
F980 カラ F9FF=42BF
FA00 カラ FA7F=3EC9
FA80 カラ FAFF=4AA3
FB00 カラ FB7F=2502
FB80 カラ FBFF=23AB
FC00 カラ FC7F=2395
FC80 カラ FCFF=2124
FD00 カラ FD7F=1E6A
FD80 カラ FDFF=20B6
FE00 カラ FE7F=0072
```

〈第5-1表〉ステートメント (文)・コマンド (命令) と手直し

F-BASIC V3.0 (FM-7) の全命令を示しています。→は、手直しの際のアドバイスです。	
AUTO	AUTO [f 始行][, 増分] ……省略時 開始行=10, 増分=10行番号を自動的に発生する。 →特に違いません。また、プログラム中で使われることはありません。
BEEP	BEEP [(0 または 1)] ……省略時 一度だけピーツと鳴るブザーのON/OFF。 →X1では変更不要。
CHAIN	CHAIN [MERGE] ファイルディスクリプタ [, 行番号[, [ALL][, DELETE範囲]]) 指定の範囲 (DELETE文・LIST文と同様の書式。MERGEオプションと同時に使わないと無意味) のプログラムを末梢し (指定しなければならない)、ファイルディスクリプタで示されるプログラムをロード (MERGE指定時は結合) し、指定行から実行を始める。ALLを付けた時は、すべての変数値は保持されるが、付けない場合にはCOMMON文をあらかじめ探し、そこにある変数だけが保持される (COMMON文のない時はすべての変数はクリアされる)。主にディスク用として使われます。 →X1のCHAIN文はすべての変数値を保持しつつ指定プログラムをロードし、先頭から実行するので、ファイル名以外のすべてのパラメータを取ります。DELETE、MERGE、行番号指定時は、KEY 0文でできないか試してみます。
CIRCLE	CIRCLE[@](X座標, Y座標), 半径[, [パレットコード][, [偏平率][, [開始位置][, [終了位置][, [FまたはN][, [モード]])]]] 円を描きます。半径は偏平率に関係なく、X座標のドット数を示します。偏平率は、 $X \div Y$ で、0.5が真円 (640*200ドットだから) です。開始・終了位置は、0~1 (3時の位置から時計回りに数える) の指定です。Fオプションは円内のペイントをついでに行なう (X1では、別にPAINT文を追加して下さい。Nまたは省略でペイントしない) を意味します。モードはPSET、PRESET、AND、OR、XORがあります (省略時PSET)。 →パラメータの指定方法を変えるのはもちろんですが、偏平率 (320*200のグラフィックでは*2すればOK) や、それが半径 (偏平率0.5以上の時は半径を2*偏平率倍する) に及ぼす影響には、特に注意。また、開始・終了位置をA、Bとすると、X1では (1-B) *360, (1-A) *360と指定するとよいでしょう。
CLEAR	CLEAR [文字格納エリアバイト数][, BASICエリア上限] 変数をクリアする。指定によっては、エリア等の変更も行う。 →文字格納エリアはBASICが自動的に決めてくれます。よってパラメータはすべて取り除いて下さい。X1では、ただのCLEARにするわけです。なお、BASICエリア上限の設定はマシン語レベルの操作ですから、手直しの定行は存在しません。
CLOSE	CLOSE [(#) 番号, ……] ……省略時 すべてのファイルOPENしていたファイルを閉じる。 →特に違いはありません。
CLS	CLS [モード] 画面を消します。モード0で画面全部 (FM-7/8には文字画面がなく、グラフィックに文字を描いています。よって、X1のようにどちらか片方だけ消すことはできないのです) を、1でスクロール範囲を、2・3でページモードの上・下をクリアします。 →グラフィックと文字の同時消去モードにします。

COLOR	COLOR [カラーコード][, 背景色カラーコード] カラーコードが0~7の時はそのまま色を示します。背景色の指定もできます(0~7)。カラーコードが8~15の時はリバースモード(8を引いた値が背景色に、直前の背景色が文字色になります)です。 →X1の場合、背景色は指定直後に画面全体が変わりますが、FM-7ではその後に書いたものだけが変化します。また、リバースモードはCREV文で実現できます。
COLOR-	COLOR= (パレット番号, 表示色) パレットの色を変化させます。 →X1では、=()を取って、COLORをPALETに変える、つまりCOLOR=(2, 4)ならPALET 2, 4にすればOKです。
COM	COM (番号) ON または OFF または STOP RS-232C (オプション) の割り込みを許可・禁止・中止します。 →マシン語による処理が必要です(減多に使われません)。
COMMON	COMMON 変数名 [, 変数名……] CHAINで引き継ぐ変数を指定します。 →何も指定しなくともすべての変数を引き継ぐので、この文全体を取ってしまっても結構です。
CONNECT	CONNECT (X座標, Y座標) [-(X座標, Y座標)……][, (パレットコード)][, モード] 線を続けて引きます。 →X1はLINE文が拡張されていて、線を何本もつなぐ機能がありますので、LINE文に変えるだけでOKですが、モードとしてAND等が指定されていた時は複数のLINE文に変えます。
CONSOLE	CONSOLE [開始行], [行数], [Fキー], [モード] 開始行・行数は縦方向(横方向はない) テイクトウウィンドウ用。Fキーは、0 ファンクションキー表示, 1 で非表示。モードは、0 でカラー, 1 でモノクロ (ファンクションキーを表示するかウィンドウを設定した時の驚異的なスピードダウンをいくらかでも改善するために使われます)。 →Fキーとモードは、取って下さい(ただし、どう書いてあったかは、きちんと覚えておいて下さい。後で手直しの参考になるかも知れませんから)。開始行と行数が指定されてないなら、CONSOLE文全部を取ってしまってください。
CONT	CONT STOPしたプログラムの続行。 →特に違いありません。また、プログラム中で使われることはありません。
DATA	DATA [データ, ……] READで読み込むデータを置く。 →特に違いはありません。
DEF FN	DEF FN 名称 [(パラメータ, ……)] = 定義式 ユーザー定義関数を定義する。 →特に違いありません。
DEF USR	DEF USR [番号] = アドレス マシン語ユーザー定義関数の処理アドレスを定義する。 →マシン語レベルの操作です。
DEFDBL	DEFDBL 英字 [-英字][, ……] 指定範囲の文字から始まる変数のデフォルト型を倍精度(#)にする。 →X1では変更不要。
DEFINT	DEFINT 英字 [-英字][, ……] 指定範囲の文字から始まる変数のデフォルト型を整数(%)にする。 →DEFDBL文と同様です。
DEFSNG	DEFSNG 英字 [-英字][, ……] 指定範囲の文字から始まる変数のデフォルト型を単精度(!)にする。 →DEFDBL文と同様です。
DEFSTR	DEFSTR 英字 [-英字][, ……] 指定範囲の文字から始まる変数のデフォルト型を文字型(\$)にする。 →DEFDBL文と同様です。
DELETE	DELETE [開始行] { - または, } 終行 指定された範囲(行番号は実在のこと)のプログラムを削除する。 →プログラム中で使われることはありません。
DIM	DIM 配列変数名 (添項 [, ……]) 配列変数の名称・次元・添字の最大値を定義。 →特に違いはありませんが、型指定が反映されます。
EDIT	EDIT 行番号 指定行をエディットします。 →特に違いありません。プログラム中で使われることはありません。

END	<p>END プログラムを終了します。 →特に違いはありません。</p>
ERASE	<p>ERASE 配列変数名 [, ……] DIMで定義した配列を末梢します。その名称で再びDIMできます。 →ある配列をERASEし、DIMすると、文字型では全要素が""に、数値型では0になります。よって、ERASEの場所に、 FOR A=0 TO 1000: X\$(A)="" : NEXT (DIM X\$(1000)となっていたものをERASEする時)のような文を置きます。そして、DIM文の次の行にGOTOさせます。</p>
ERROR	<p>ERROR [エラー番号] ユーザーエラーの発生。エラートラップルーチンのテストにも利用。 →特に違いはありません。</p>
EXEC	<p>EXEC [アドレス] 省略時=前回と同じアドレス マシン語サブルーチンを呼び出します (X1のCALLに相当)。 →マシン語レベルの操作です。</p>
FILES	<p>FILES [ファイルディスクリプタ] 指定デバイス上にあるファイルネームの一覧表を画面に表示します。 →特に違いません。また、プログラム中で使われることはありません。</p>
FOR	<p>FOR 変数名=初期値 TO 終了値 [STEP 増分] ループを行う (終了条件が成立しても、最低一度は実行する)。 →特に違いはありませんが、X1では、ループ終了条件を満たしている (例えば FOR A=0 TO -1など) と、一度もループしないので注意。</p>
GCURSOR	<p>GCURSOR (X座標, Y座標), (変数名1, 変数名2) [, (変数名3, 変数名4) ……], [, パレットコード] グラフィックカーソル (+) を指定色で表示し (カーソル移動キーで動かせます), RETURNキーが押された時の座標を変数に代入します (X座標が変数1に, Y座標が変数2に)。変数が2組以上ある時は, これを何度も繰り返します。 →この命令は, 主にグラフィックプログラム開発や, 絵を描くプログラムで利用されます。もし, アプリケーションプログラム中で使われていたなら, BASICで相当するプログラムを作ります。</p>
GET@	<p>GET@[A](X開始, Y開始)-(X終了, Y終了), 配列変数名 [, モード] 文字・グラフィックのデータを配列変数に読み込む。 →X1では, モードの扱い (アトリビュートなしのテキストモード・モノクロモード (1として取り込む色の指定) が無い) が多少異なります。</p>
GOSUB	<p>GOSUB 行番号 サブルーチンを呼び出します。 →特に違いはありません。</p>
GOTO	<p>GOTO 行番号 指定行にジャンプします。 →特に違いはありません。</p>
HARDC	<p>HARDC [モード] 画面のハードコピーを取ります。モード省略か0で文字のコピー, 1で文字とグラフィックの4倍コピー, 2で同様の等倍コピーです。 →HCOPYに自動的に名称変更されます。後はパラメータを変更すればOKです。(X1では0・省略→省略, 1・2→4にします)。</p>
IF	<p>IF 式 THEN {行番号または文} [ELSE {行番号または文}] 条件判断をします。THENの次がGOTOの時はTHENを省略可。 →特に違いはありません。</p>
INPUT	<p>INPUT ["プロンプトメッセージ", または:] 変数名 [, ……] キーボードからの入力。 →特に違いはありませんが, 規定外のデータ入力時の処理が少し違います (データの個数が型が少しでも違うと, ?Redo From Startと表示され, INPUT文の先頭からやり直しになります) から, 実行時に注意して下さい。</p>
INPUT#	<p>INPUT #ファイル番号, 変数名 [, ……] ファイルからの1行入力を行う。 →特に違いはありません。</p>
INTERVAL	<p>INTERVAL 間隔またはONまたはOFFまたはSTOP インターバルタイマによる割り込み間隔の設定, 割り込みの許可・禁止・中止をします。 →頻繁に時計を見に行くプログラムにするか, マシン語による処理が必要になります (減多に使われません)。</p>
KEY LIST	<p>KEY LIST</p>

	<p>ファンクションキーのリストを行う →特に違いません。また、プログラム中で使われることはありません。</p>
LINE	<p>LINE (X開始, Y開始)-(X終了, Y終了),機能または文字[, パレット][, B (F)] 点や文字で線や箱, ぬりつぶした箱を描きます。機能はPSET, PRESET, AND, OR, XORがあります。 →X1の場合, ANDとORのモードはありません。文字の場合はパレットは取ります (直前にCOLOR文で指定することはできる)。他はそのままOKです。</p>
LINE INPUT	<p>LINE INPUT ["プロンプトメッセージ";] 文字変数名 1行を"や, て区切らずにキーボードから入力する。 →X1では, プロンプトがある場合, それをカットして下さい。例えば LINE INPUT "DATA=", A\$ なら, 直後にA\$=MID\$(A, 6)という文を付けて下さい。</p>
LINE INPUT#	<p>LINE INPUT #ファイル番号, 文字変数名 ファイルから, "や, て区切らない1行入力を行なう。 →そのまま良い。</p>
LIST	<p>LIST [ファイルディスクリプタ][, (開始行または,)(-または,)(終了行または,)] リストを画面またはファイルに出力します。 →X1では特に違いません。 また, プログラム中で使われることはありません。</p>
LLIST	<p>LLIST [開始行または,)(-または,)(終了行または,)] リストをプリンタに出力します。 →プログラム中で使われることはありません。</p>
LOAD	<p>LOAD [ファイルディスクリプタ][, R] プログラムをロードします。Rを付けると終了後RUNする。 →プログラム中で使われることはありません。</p>
LOAD?	<p>LOAD? [ファイルディスクリプタ] プログラムのペリファイ →プログラム中で使われることはありません。</p>
LOADM	<p>LOADM [ファイルディスクリプタ][, (オフセット値)][, R)] マシン語プログラムをロードします。Rを付けると即実行します。 →マシン語レベルでの操作です。</p>
LOCATE	<p>LOCATE X座標, Y座標 [, スイッチ] カーソルを移動する。スイッチが0ならカーソルは消え, 1なら付く。 →スイッチオプションがある時は, 取ってしまいます。</p>
LPRINT	<p>LPRINT [(式)[(;または,)]] 式の値をプリンタに出力します。 →特に違いはありません。</p>
LPRINT USING	<p>LPRINT USING "書式指定"; [(式)[(;または,)]] 式の値を書式に従って, プリンタに出力します。 →特に違いはありません。</p>
MERGE	<p>MERGE [ファイルディスクリプタ] メモリ上のプログラムをデバイス上のものと混合します。 →特に違いありません。</p>
MID\$	<p>MID\$ (文字変数名, 置き換え開始位置 [, 字数]) = 文字式 文字変数の一部を置き換えます。 →X1ではそのままOKです。</p>
MON	<p>MON モニタに制御を移します。 →プログラム中で使われることはありません。</p>
MOTOR	<p>MOTOR [{0または1}] 0...停止, 1...再生, 省略時 反転 カセットのモータをON/OFFします。 →プログラム中で使われることはありません。</p>
NEXT	<p>NEXT [変数名][, 変数名] FORループの終了位置を示します。 →特に違いありません。</p>
NEW	<p>NEW プログラムを抹消します。 →特に違いません。また, プログラム中で使われることはありません。</p>

ON ERROR GOTO	ON ERROR GOTO 行番号 行番号=0で解除 エラートラッピング (ダイレクトモードでも可) 処理を可能にします。 →特に違いはありませんが、エラー処理ルーチンでは、エラー番号の違いに注意して下さい。
ON GOTO GOSUB	ON 式 GOTO または GOSUB 行番号 [, ……] 式の値による多分岐 (またはサブルーチンコール) を行います。 →特に違いはありません。
ON COM	ON COM (番号) または INTERVAL または KEY (番号) または TIME GOSUB 行番号 各種割り込み処理ルーチンを定義します。 →X1では、KEYのみ可(FMでは個々のキー毎に設定するが、X1では全部一斉)。その他はマシン語 のプログラムが必要です。
OPEN	OPEN モード, [#] ファイル番号, ファイルディスクリプタ ファイルを開きます。 →X1では全く同じです。
PAINT	PAINT (X座標, Y座標)[, [パレットコード][, 境界色1 [, 境界色2 ……]] 指定座標を含む、指定境界色で囲まれた閉空間を、指定色でぬりつぶします。 →X1ではそのままでOKです。
PLAY	PLAY メロディ1 [, [メロディ2][, [メロディ3]] 音楽を演奏します。C・D・E・F・G・A・Bはそれぞれド〜シ (正しくはハ〜ロ), Rは休符, #・ +は半音上, -は半音下, On (nは1〜8) はオクターブ, Nn (nは0〜96) は音階 (O1Cを1, O 1C+を2, O1Dを3……O8Bを95, O8B+を96と数える。ただし0はR (休符です), Ln (nは 1〜64) は音長のデフォルト変更 (1は全音符, 2は2分音符, 4は4分音符……64は64分音符です), Tn (nは32〜255) はテンポ (一分間の4分音符の数), Vn (nは0〜15) は音の大きさ, Sn (nは0〜 15) は波形, Mn (nは0〜65535) は周期 (Sと一緒に使用), 音階 (C〜B・R) の後の数値 (1〜64) は音長, (ピリオド) は符点音符です。 →X1では、基本的な部分しかサポートしていませんので、N, L, S, Mなどは、C〜B, O, 数値な どだけで置き換えます。
POKE	POKE アドレス, データ メモリにデータを書き込みます。 →マシン語レベルでの操作です。
PRESET	PRESET (X座標, Y座標) ドットをリセットする。 →X1ではそのままで結構です。
PRINT	PRINT [(式) [(;または,) ……]] 式の値を画面に表示します。 →特に違いはありません。
PRINT#	PRINT #ファイル番号, [(式) [(;または,) ……]] ファイル (番号が-1ならカセット) にデータを出力します。 →特に違いはありませんが、番号が-1の時はカセットですから、WOPEN文とCLOSE文を追加し、 番号も1などに覚えてください。
PRINT USING	PRINT USING “書式指定”; [(式) [(;または,) ……]] 書式に従って、次の値を画面に表示します。 →特に違いはありません。
PRINT# USING	PRINT#ファイル番号, USING “書式指定”; [(式) [(;または,) ……]] 書式に従って、ファイルにデータを出力します。 →特に違いはありません。
PSET	PSET (X座標, Y座標[, [パレット番号][, モード]) ドットをセットする。モードはAND, OR, XORのいずれか。 →X1ではモードを取ってしまいます (どうしても必要なら、 PSET (X, Y, CL, AND) なら、 PSET (X, Y, POINT (X, Y) AND CL) のようにします)。
PUT@	PUT@ [A](X開始, Y開始)-(X終了, Y終了), 配列変数名[, 機能] 配列変数にある文字・グラフィックのデータを表示します。 →GET@の項を参照。
RANDOMIZE	RANDOMIZE [乱数のタネ] 乱数の系列を変更します。 →この命令は乱数が系列化されている (RUNするたびに同じ乱数を発生する) マイクロソフトBASIC のためのものです。X1ではそのままにしておいても良いですが、取ってしまっても良いでしょう。

READ	READ 変数名 [, ……] DATAで置いたデータを読み込む。 →特に違いありません。
REM	REM [注釈文] その文の最後までを注釈文とする。 →X1ではそのままで結構です。
RENUM	RENUM [新行番号][, (旧開始行番号)][, 増分] 行番号を付け換える。 →特に違いありません。また、プログラム中で使われることはありません。
RESTORE	RESTORE [行番号] READで読み込むデータのポインタを変更します。 →特に違いはありません。
RESUME	RESUME [行番号またはNEXT] 行番号=0でトラップ中断エラーを終了。省略時はエラー発生命令に、NEXTで次の命令に、行番号指定時にはその行に復帰します。 →特に違いありません。
RETURN	RETURN [行番号] サブルーチンの実行を終了し、元のルーチンに復帰します。ただし、行番号指定時は、その行に復帰します。 →特に違いありません。
RUN	RUN [{行番号}または{ファイルディスクプリンタ [, R]}] プログラムの実行。 →特に違いありません。
SAVE	SAVE ファイルディスクリプタ [, A] デバイスにプログラムをセーブする。Aはアスキーコードです。 →特に違いありません。また、プログラム中で使われることはありません。
SAVEM	SAVEM ファイルディスクリプタ、開始アドレス、終了アドレス、実行開始アドレス マシン語プログラムをセーブします。 →マシン語レベルでの操作です。
SCREEN	SCREEN [ディスプレイページ][, (描画ページ)] ディスプレイに出力するページ。BASICでアクセス (文字・グラフィック) するページをそれぞれ青、赤、緑のビット対応で指定します。 →X1では、SCREENの文の第3パラメータ (FMの7→0, 0→1, 2→2, 4→3。これ以外はBASICでは不可) で設定します。
SKIPF	SKIPF [ファイルディスクリプタ] テープ上の指定ファイルを読み飛ばします。この命令は、主にアスキーセーブしたプログラムがエラーなく読めるかを確かめる (ベリファイよりは微力) のに使います。 →プログラム中で使われることはありません。
SOUND	SOUND レジスタ番号、データ PSG (プログラマブル・サウンド・ジェネレータ) のLSIに直接データを書き込み、効果音を出したりします。 →X1はFMと同じAY-5-8910を使用していますから、そのままOKです。
STOP	STOP プログラムの実行を中断します。 →特に違いはありません。
SYMBOL	SYMBOL (X座標, Y座標), 文字列, X倍率, Y倍率[, (パレット)][, (角)][, (モード)] 指定位置から、角*90度だけ左に回転させた方向 (よって角が0または省略時は普通に左から右へ) へ、文字列を表示します。この時、X方向、Y方向ともにそれぞれ任意の倍率で拡大できます。 →X1では、回転なし、倍率1~2の場合に限り、CSIZE文とPRINT文で実現できます。これ以外の場合は、CGPAT\$と配列、PATTERNあるいはPSETなどを利用して表示させるか、とりあえずはPRINT文で代用します。
SWAP	SWAP 変数名, 変数名 型の同じ二つの変数 (一般・配列を問わず) の値を交換します。 →X1で問題ありません。
TERM	TERM “クロック・ビット・パリティ・ストップビット・全二重/半二重・オートLFの有無” オプションのRS-232Cを利用したターミナルモードに入ります。 →プログラム中で使われることはありません。
TROFF	TROFF トレースモードを解除します。 →特に違いありません。また、プログラム中で使われることはありません。

TRON	TRON トレースモードに入ります。 →特に違いありません。また、プログラム中で使われることはありません。
UNLIST	UNLIST 行番号 指定行以降のリスト出力を禁止します。 →プログラム中で使われることはありません。

《第4-2表》F-BASIC (V3.0) の関数と手直し方法

ABS	ABS (数値式) 与えられた数値式の絶対値を持ちます。 →特に違いはありません。
ASC	ASC (文字式) ……文字数は1～255のこと (0文字ではエラー) 文字式の1文字目のキャラクタコードを持ちます。 →特に問題ありません。
ATN	ATN (数値式) 数値式をtanの結果とする値 (逆正接) をラジアンで持ちます。 →特に違いありません。
CDBL	CDBL (数値式) 型を倍精度に変えますが、有効桁が増加することはありません。 →X1ではそのままで良い。
CHR\$	CHR\$ (数値式) 数値式は1個のみで、0～255指定した数値式のキャラクタコードで、文字数が1の文字列を持ちます。 →特に違いはありません。
CINT	CINT (数値式) 数値式は-32768～32767.99……INTと同じ値を持ちますが、結果が整数の範囲にならないとエラー。 →X1ではそのままで良い。
COS	COS (数値式) ラジアンで表わす数値式のcos (余弦) を持ちます。 →特に違いはありません。
CSNG	CSNG (数値式) 型を単精度にします。引き数が増加精度の時は、丸め処理が行われます。 →特に違いはありません。
CSRLIN	CSRLIN 引き数はない。カーソルの垂直 (行) 位置 (0～24) を持ちます。 →特に違いはありません。
DATE	DATE その年の1月1日からの日数を持ちます。 →DATE\$とVALなどを組合わせて、算出します。
DATE\$	DATES 代入も可能 (DATE\$はシステム変数です) 内蔵のカレンダー・クロックの日付けを参照・変更します。 →X1ではそのままで良いです。
ERL	ERL 引き数はない。エラーの発生した行 (ダイレクトモードでは65535) を持ちます。 →特に違いはありません。
ERR	ERR 引き数はない。発生したエラーの番号を持ちます。 →特に違いはありません。
EXP	EXP (数値式) 数値式は87.33655以下e (2.718282) のX乗を計算して持ちます。 →特に違いはありません。
FIX	FIX (数値式) 小数点以下を切り捨てた (無視した) 値を持ちます。 →正の値ではINTと同じです。負の値ではINTの結果+1になります。

FN	FN関数名 [(引き数[, 引き数……])] ユーザー定義関数です。 →特に違いありません。
FRE	FRE ((ダミーの数値式またはダミーの文字式)) 未使用のプログラム、変数または文字エリアのバイト数を持ちます。 →X1で、引き数が" "など(文字型)なら、0など(数値)に変更します。
HEX\$	HEX\$ (数値式) 数値式は-32768~+65535 16進数を表す文字列を持ちます。 →特に違いはありません。
INKEY\$	INKEY\$ 引き数はない 押されているキーの文字(ないなら" ")の文字列を持ちます。 →X1ではそのままが良い。
INPUT\$	INPUT\$ (文字数[, [#] ファイル番号]) キーボードまたはファイルから指定文字数だけ入力。 →X1ではそのままが良い。
INSTR	INSTR ((開始位置), 対象となる文字式, 探したい文字式) 文字列から何文字目から始まるかを持ちます。開始位置が1なら省略可。 →X1ではそのままが良い。
INT	INT (数値式) 引き数を超えない整数のうち最も大きな値を持ちます。 →特に違いはありません。
LEFT\$	LEFT\$ (文字式, 取り出したい文字数) 文字列の左から指定文字数だけの文字列を持ちます。 →特に違いはありません。
LEN	LEN (文字式) 文字式の文字数を持ちます。 →特に違いはありません。
LOG	LOG (数値式) 引き数は0より大きな値のこと。引き数の自然対数(e (2.718282)を底とする)を持ちます。 →特に違いはありません。
LPOS	LPOS (数値式) 数値式(通常は0)はダミーで意味はない。プリンタのヘッド位置(改行で0になる)を持ちます。 →X1ではそのままが良い。
MID\$	MID\$ (文字式, 開始位置[, 取り出したい文字数]) 文字列の指定文字目から指定文字数(省略時全部)だけ持ちます。 →特に違いはありません。
PEEK	PEEK (アドレス) アドレスは&H0~&HFFFF。メモリの内容を読み出して持ちます。 →マシン語レベルでの操作です。
POINT	POINT (X座標, Y座標) 指定ドットが何かの色でセットされていれば真(-1)を、リセットされているか、キャラクタ(文字)が表示されていれば偽(0)を持ちます。 →文法的には特に違いはありませんが、画面モードによっては座標が違いますから注意して下さい。
POS	POS (数値式) 数値式(通常は0)はダミーで意味はない。カーソルの水平(列)位置(0~79)を持ちます。 →POS(0)の所をCSRHに変えます。
RIGHT\$	RIGHT\$ (文字式, 取り出したい文字数) 文字列の右から指定文字数だけの文字列を持ちます。 →特に違いはありません。

RND	<p>RND [(数値式)] 負の値=新しい系列, 0=直前の値, 正の値=次の乱数 乱数を発生します。 →直前の値の扱いはありませんから, 必要なら, A=RND (1) : B=RND (1) : C=RND (0) なら, Z=RND (1): A=Z : Z=RND (1): B=Z : C=Z のようにして, 2段階操作をします。</p>
SCREEN	<p>SCREEN (X座標, Y座標[, モード]) 画面上の指定位置の文字のキャラクタコード (モードが0の時) またはアトリビュート (モードが1の時) を持ちます。 →FMではV-RAMがサブCPU側にあつて直接読めないで, この関数が用意されているのですが, X1はINPまたはPEEKで簡単に読めますので, それで代用します。 INP (&H3000+Y:W+X) または PEEK@(&H3000+Y*W+X) でキャラクタコードが, INP (&H2000+Y*W+X) または PEEK@(&H2000+Y*W+X) でアトリビュートが得られます。ここで, X……X座標, Y……Y座標, W……表示桁数 (80または40) です。また, キャラクタの方には専用の関数がありますので, FMのA\$=CHR\$(SCREEN(X, Y, 0))+CHR\$(SCREEN(X+1, Y, 0))をA\$=SCRN\$(X, Y, 2)で置き換えられるなどの益当が可能です。 なお, それぞれアトリビュートの構造は違っていますので, 注意して下さい。</p>
SGN	<p>SGN (数値式) 与えられた数値式の符号 (負なら-1, 0なら0, 正なら+1) を持ちます。 →特に違いはありません。</p>
SIN	<p>SIN (数値式) ラジアンで表わす数値式のsin (正弦) を持ちます。 →特に違いはありません。</p>
SPACE\$	<p>SPACE\$ (数値式) 数値式は0~255" (CHR\$(&H20))を指定の長さだけ連ねた文字列を持ちます。 →特に違いはありません。</p>
SPC	<p>SPC (数値式) PRINT・LPRINT文中でのみ利用できる擬似関数。 SPACE\$と同じ結果だから, 文字ワークエリアは使用しないのでやや高速。 →特に違いはありません。</p>
SQR	<p>SQR (数値式) 数値式は負でないこと。 与えられた数値式の平方根 (√) を持ちます。 →特に違いはありません。</p>
STR\$	<p>STR\$ (数値式) 数値を10進数で表す文字列に変換して持ちます。 →X1ではそのままで良い。</p>
STRING\$	<p>STRING\$ (長さを表す数値式, 文字式または数値式) 文字式の最初の1文字が数値式のキャラクタを指定個連ねた文字列を持つ。 →X1では, 通常はそのままで良いですが, 2文字以上の文字式が示された場合はX1の拡張機能が逆にわざわざいて, その文字列がいくつか結合した文字列になりますので。その時はSTRING\$(A, ASC(A\$))のように, ASC関数を併用すると良いでしょう。</p>
TAB	<p>TAB (数値式) PRINT・LPRINT文中でのみ利用できる擬似関数。 指定の論理水平位置までのスペースを持ちます。 →特に違いはありません。</p>
TIME	<p>TIME 0時0分0秒からの秒数を持ちます。 →X1では, TIME\$="00:00:00"の時にTIME=0とすれば, そのままOKです。</p>
TIME\$	<p>TIME\$ 代入も可能 (TIME\$はシステム変数です)。内蔵のカレンダーロックの時刻を参照・変更します。 →X1はそのままで良いです。</p>

《第3表》FM-7キャラクタコード表

/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
2	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
4	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
5	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
6	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
7	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
8	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
A	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
B	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
C	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
D	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
E	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
F	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F

《第4表》FM-7/×1ファイルディスクリプター一覧表

F-BASICは、早くから、ファイルディスクリプターの考え方を導入したBASICです。F-BASICとX1 HuBASICのファイルディスクリプターは、次のように対応します。

FM-7の デバイス名	X1での デバイス名 *1	対 象
KYBD	KEY0	キーボード。よって入力専用。
SCRN	SCR0	スクリーン（画面）。よって出力専用。
LPT0	LPT0	プリンタ。よって出力専用。
CAS0	CAS0	カセットテープ。入力か出力どちらか一方。
COM0		RS-232 C（オプション）。入出力可。
0:~3:	0:~3:	フロッピーディスク（オプション）。 入出力とも、また同時に複数ファイル可能。

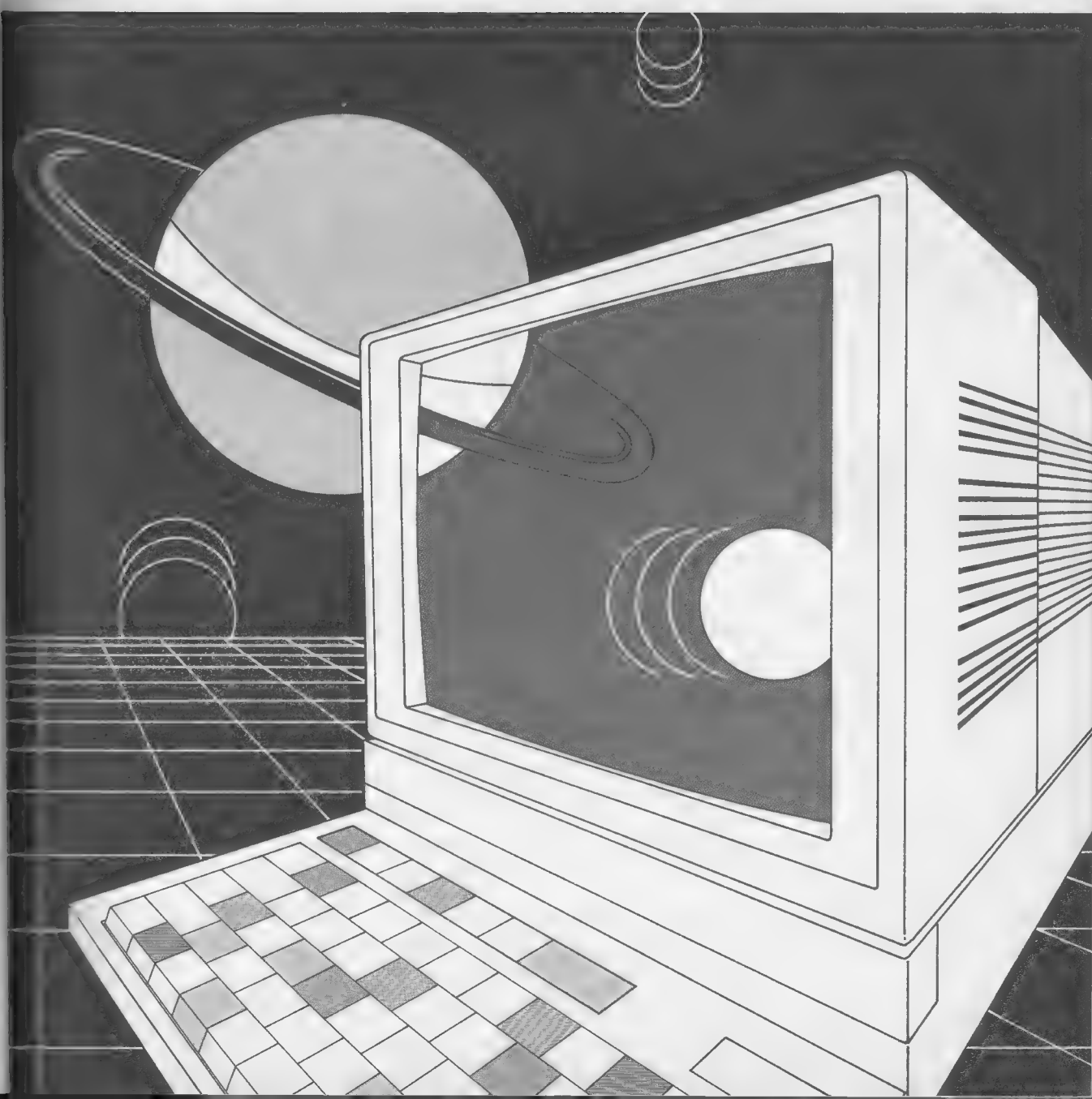
《第5表》FM-7.8/×1予約語変換について

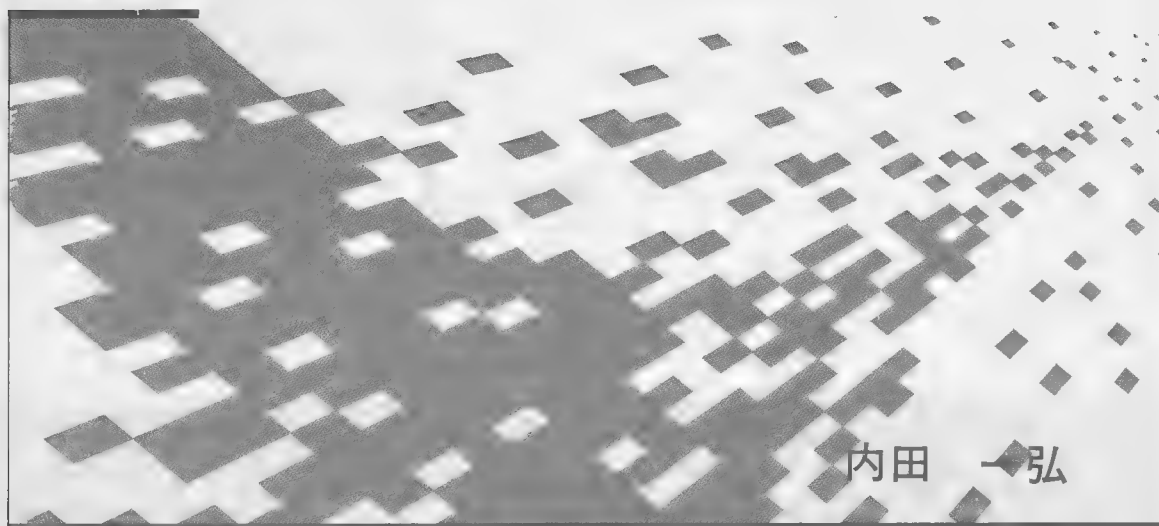
本コンバータは、以下の予約語を自動的に変換します。テープ類で実行できないものも含む。空欄はそのままのものです。

FM-7.8	X1
CLEAR	
DSKOS	DEVOS
EXEC	CALL
FILES	
HARDC	HCOPY
KEY	
KILL	
LFILES	
LLIST	
LOCATE	
LIRINT	
MON	
NAME	
PLAY	
PSET	
PRESET	
CSRLIN	
DSKF	DEVF
DSKIS	DEVIS
ERR	
FRE	
LOG	
TIME	
TIMERS	

第 III 編

ゲームプログラム ライブラリ





内田 弘

あなたは、ガリバー星を探查するため、はるばる地球からやって来た宇宙パイロットですが、運悪く巨人につかまってしまいました。そこであなたは何か、ディフェンダーに命ぜられました。ディフェンダーとして宇宙の大泥棒カルビー軍団と戦えば、故郷「青い地球」へ帰してもらえるかもしれません。あの懐かしい「栃木名物・花見だんご」を食べたい一心で、あなたはがんばります…。

1. プログラムの入力

プログラムは、PCG定義のリスト1、マシン語ルーチンのリスト2とBASIC部分のリスト3に分かれています。リスト番号順にカセットにセーブして下さい。

リスト1をロードした後、RUNするとPCG定義の後に、自動的にリスト2と3をロードしてゲームがスタートしますが、KBUF OFFになっていると動かないので、KBUF ONにして下さい。

また、念のためにリスト2を入力する時は、
CLEAR&HC000
を実行して下さい。

その他、特に注意することはありませんが、マ

シン語の入力ミスには気をつけて下さい。

それから、オプションのG-RAMは、あればよりよく、なければそれなりにプレイできますのでよろしく（画面バックの星が出るか出ないかの違いです）。

2. ゲームについて

さて、次にゲームの説明をします。

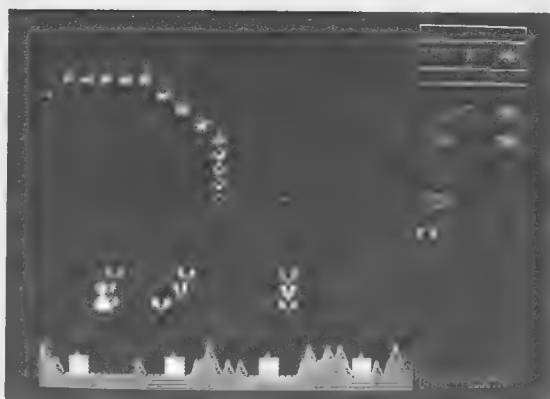
あなたのX1には、プログラムのロードが終って、タイトルが表示されていますネ？ハイそれでは、スペースバーを押してみましょう。

左端に現われたのがあなたのロケットです。スクリーンの下を見て下さい。バナナが並んでいますネ、それを盗られないようにするんですヨ。あれ、もう盗られたの!? 速くそれを撃たなくちゃ。コントロールは、ジョイスティック1、またはカーソルキーとスペースバーです。撃ったらバナナが返ってきたでしょう？ あらら、持っていかれちゃったんですか、全部なくなるとゲームオーバーですヨ。ホラ、あなた、敵に体当たりするのもいいけど、ロケットがなくなってもだめなんですヨ……GAME OVER。次はガンバリましょうネ。と、いうわけで実戦ゲーム教室でした。

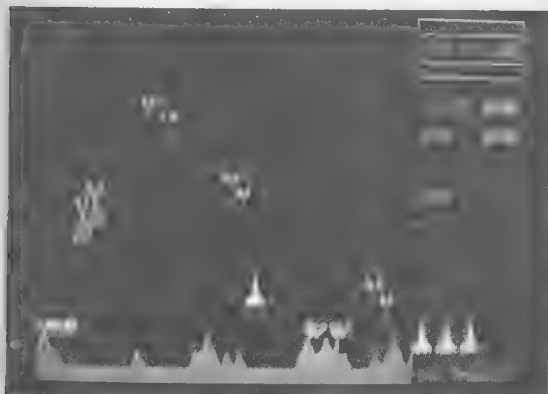
では、今回のおさらいですヨ。



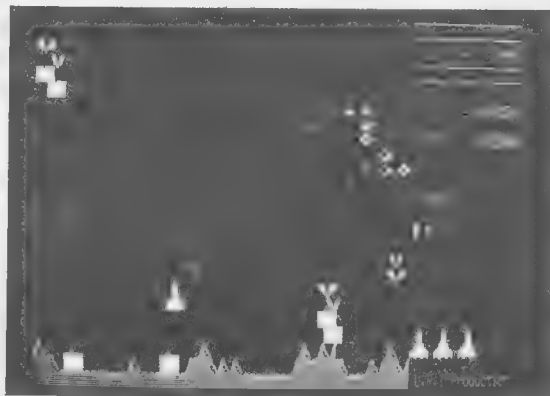
〈写真1〉戦いの前の静けさ？



〈写真3〉ガーディアンも登場



〈写真2〉バナナをかえせー



〈写真4〉ケーキをかえせー

- 要点1 キーボードよりジョイスティック
を使え（一度プレイすれば、すぐ
わかります）。
- 要点2 とにかく弾をうつ手を休めるな
（ちなみに、ミサイルは二連発で
す）。
- 要点3 高得点を望むなら、盗ませて取り
返せ（そう思わずとも容赦なく盗
みます）。

以上のことを頭に入れて、もう一度プレイして
みて下さい（え、全然参考になりませんか）。言い忘
れましたが、飛んできたUFOを逃がすと、総攻
撃が始まりましたヨ、ナニ？ 敵が多すぎていつ
までたっても一面が終わらないって？ あなた、
それが総攻撃なんですヨ、画面いっぱい（10匹）
敵が出てるでショ、お気の毒。

敵は一面で30匹程度出現し、面が終わるごとの



カルビー……品物を盗む。



ガーディガン
……強い。



アタッカー
……ロケットの横をう
ごきまわる。
自分から突っこま
なければ、爆発し
ない。



U F O ……面の終わりに出現。
撃たないと総攻撃
が始まる。

〈第1図〉CAST紹介

ボーナス・ポイントは、 $\langle 500 \times \text{残った品物の数} \rangle$ です。品物は、バナナ、リンゴ、など一面ごとに变化して目を楽しませてくれるでしょう。

3. プログラムの説明

プログラム構成は、マシン語+BASICで、タイトル表示、ボーナス処理をBASICで行い、その他の主要部分はマシン語で書かれています。

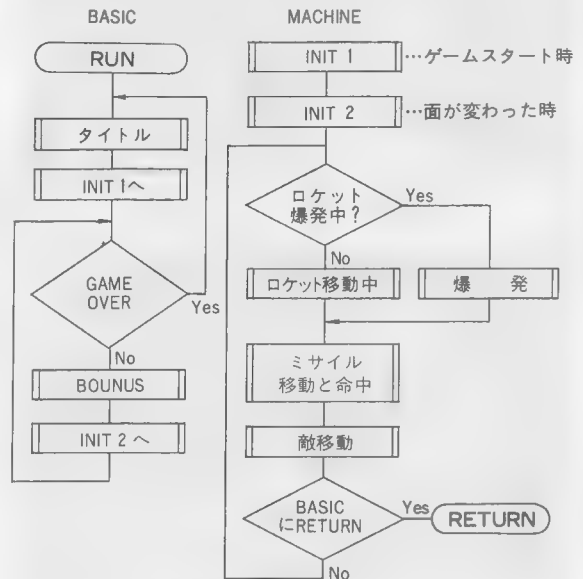
プログラムするにあたっては、特殊なテクニックは使っていないので、解析は容易に行えると思います。

フローチャートとサブルーチン表を記しておきますので、解析してみてください。どんなつまらないプログラムでも、人の作ったのを一度見てみると、「マシン語ってこんなものか」という感じになり、もう一度参考書を読みなおすと、ほとんど完璧です。私もこうしてゲームを作れるようになりました。エラそうなことを言ってゴメン。

話がそれましたが、次いきます。このゲームの登場キャラクタは、すべてPCGで出しているの

で、絵を変えるのは簡単ですからやってみて下さい。

マシン語ルーチンでは、「一面終了したか」「全部盗まれたか」、「ロケット全滅か」を調べて、それぞれに合ったフラグをセットしてBASICにも



《第2図》フローチャート

《第1表》マシン語サブルーチン

アドレス	サブルーチン	アドレス	ワークエリア	行番号	
C 0 0 0	アドレス計算 $BC = X \rightarrow Y \rightarrow BC = \text{アドレス}$	C 3 0 B	メインクロック	9 0	
1 C	タイマー (ウェイト)	0 C	ロケットの座標	1	各種イニシャライズ
2 6	10進数出力	0 E	ミサイル ワーク	2 5 0	
5 6	サウンドストップ	1 6	ガーディン ワーク	2 7 5	ゲームスタート
6 E	クロック更新	5 7 A	カルビー ワーク	3 6 0	BOUNUS
9 9	乱数発生 HL=ランス	B 0	12進クロック	1 0 0 0	GAME OVER
B 9	サウンドサブ	C 7 5 6	ばくだんワーク	5 0 0 0	画面イニシャライズ
C 4	ロケット移動	5 3	アタッカーワーク	1 0 0 0 0	タイトル表示
C 1 5 0	ミサイルをうつ	C 9 9 I	UFOワーク		&キー入力待ち
BA	// 移動	8 B	スコア		
C 2 0 4	ガーディアン イニシャライズ	8 D	ハイスコア		
2 4	// 移動	C A C F	ゲームオーバーフラグ		
C 3 C 0	カルビー イニシャライズ	C B 7 E	1面終了 フラグ		
C 4 4 6	// 移動	C 9 6 6	UFOフラグ		
C 3 C B	// 発生	C A C D	爆発フラグ		
C 5 E D	ばくだんを落とす				
C 6 7 8	// 移動				
D 2	// イニシャライズ				
D D	アタッカー イニシャライズ				
F C	// 移動				
C 7 9 2	UFO発生				
BE	// 移動				
C 8 3 A	スコアをプリント				
9 7	バックサウンド				
E 9	ロケットがばくはつしたか				
C A 5 5	// ばくはつ処理				
D I	1面終了したか				
F C	INIT 1				
C B I 4	INIT 2				
B 5	MAIN				


```

20200 DATA 0,0,128,128,128,240,120,63,0,0,0,0,0,0,0,0,128,128,128,192,224,2
48
20210 DATA 14,3,7,1,1,0,1,0,255,99,31,9,15,3,1,0,1,0,0,0,0,0,0
20220 DATA 0,0,128,128,192,192,128,0,252,24,248,152,252,248,252,0,255,24,127,25
,63,63,127,0
20230 DATA 63,6,120,144,240,192,128,0,0,0,0,0,0,0,0,248,192,224,128,192,192,1
28,0
20240 DATA 124,255,255,127,15,3,0,0,124,255,255,127,15,3,0,0,0,56,28,6,3,0,0,0
20250 DATA 0,0,129,195,231,129,0,0,0,0,129,195,231,255,255,60,0,0,0,0,126,153
,60
20260 DATA 62,255,255,254,240,192,0,0,62,255,255,254,240,192,0,0,0,28,56,96,192
,0,0,0
20270 DATA ■,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,7,7,15,0,0,0,0,0,0,0,0
20280 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,230,255,249,252,253,0,0,0,0,0,0,0,0
20290 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,192,224,0,0,0,0,0,0,0,0,0
20300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,15,7,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
20310 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,255,255,250,245,107,62,0,0,0,0,0,0,0,0
20320 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,160,80,160,96,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
20330 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,15,127,235,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
20340 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,255,255,255,0,0,0,0,0,0,0,0
20350 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,224,248,255,0,0,0,0,0,0,0,0
20360 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,213,234,29,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
20370 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,255,252,94,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
20380 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,124,240,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
20390 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,6,5,10,5,0,0,0,0,0,0,0,0
20400 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,124,214,175,95,255,255,0,0,0,0,0,0,0
20410 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,224,240,0,0,0,0,0,0,0,0
20420 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,7,3,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
20430 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,191,63,159,255,103,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0
20440 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,240,224,224,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
20450 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,15,63,12,0,0,0,0,0,0,0,0,0
20460 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,186,31,255,0,0,0,0,0,0,0,0
20470 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,184,87,171,0,0,0,0,0,0,0,0
20480 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,255,31,7,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
20490 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,255,255,255,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0
20500 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,215,254,224,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
20510 DATA 0,24,24,24,24,60,24,0,0,24,24,24,24,60,24,0,0,24,24,24,60,24,0
20520 DATA 0,0,3,7,7,3,0,0,0,0,0,0,24,96,192,0,0,0,0,24,96,192,0
20530 DATA 60,255,255,255,255,255,255,60,0,24,96,192,0,0,0,0,24,96,192,0,0,0,
0
20540 DATA 0,0,192,224,224,192,0,0,0,0,0,0,24,6,3,0,0,0,0,24,6,3,0
20550 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,33,39,63,7,1,2,0,0,32,32,56,7,1,2,0
20560 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,56,255,17,147,255,255,186,146,8,15,1,3,255,255,186,1
46
20570 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8,200,248,192,0,128,0,0,8,200,248,192,0,128,0
20580 DATA 0,1,6,7,0,0,0,0,0,65,38,31,39,65,1,2,0,65,38,31,39,65,1,2
20590 DATA 48,240,48,16,0,0,0,0,56,255,56,17,215,255,57,68,56,255,56,17,215,255
,57,68
20600 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,200,240,200,4,0,128,0,4,200,240,200,4,0,128
20610 DATA 0,0,0,0,3,0,1,0,0,8,0,7,18,64,2,0,0,8,102,59,5,67,29,32
20620 DATA 0,0,2,176,10,16,0,0,0,33,56,64,244,108,0,66,36,124,250,254,255,63,10
9,66
20630 DATA 0,0,32,0,64,0,0,0,0,8,0,32,192,0,64,0,0,8,33,128,112,76,48,0
20640 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,0,1,0,0
20650 DATA 0,0,0,4,16,0,0,0,0,0,19,122,13,16,0,0,0,132,114,87,253,90,68,0
20660 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,64,128,0,192,128,0,0
20670 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1
20680 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,63,31,62,50,115,119,247,247,63,31,62,50,115,119,247,
247
20690 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,128,0,192,96,120,60,158,159,128,0,192,96,120,60,158,
135
20700 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,3,3,7,15,63,126,248,1,3,3,7,15,63,126,248,1
20710 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,231,231,207,143,31,62,252,240,231,231,207,143,31,62,
252,240
20720 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,199,199,159,63,62,124,240,192,219,219,135,63,62,124,
240,192
20730 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,1,255,0,0,0,0,0,0,0,255
20740 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,48,120,252,252,255,0,0,0,0,0,0,0,7

```

20750 DATA 0,0,0,0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,0,255
 20760 DATA 255,250,117,170,85,170,85,0,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
 20770 DATA 255,238,85,170,85,170,85,0,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
 20780 DATA 255,254,93,170,85,170,85,0,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
 20790 DATA 0,0,0,0,0,3,6,12,0,0,0,0,15,63,127,127,0,0,0,0,0,3,6,12
 20800 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,195,255,255,255,3,15,28,24,24,0,0,0
 20810 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,252,254,254,0,128,0,0,0,0,0,0
 20820 DATA 12,12,4,0,0,0,0,0,127,63,63,31,15,7,1,0,12,12,4,0,0,0,0,0
 20830 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,255,255,255,255,255,255,255,0,0,0,0,0,0,0,0
 20840 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,254,252,252,248,240,224,128,0,0,0,0,0,0,0,0
 20850 DATA 1,2,4,2,0,31,31,31,1,2,4,2,0,31,31,31,1,2,4,2,0,31,31,31
 20860 DATA 33,16,17,34,0,255,255,255,33,16,17,34,0,255,255,255,33,16,17,34,0,255,255
 20870 DATA 8,144,32,32,0,224,254,225,8,144,32,32,0,64,190,65,8,144,32,32,0,224,254,225
 20880 DATA 31,31,31,31,31,15,0,0,31,31,31,31,31,15,0,0,31,31,31,31,31,15,0,0
 20890 DATA 255,255,255,255,255,255,0,0,255,255,254,253,250,245,0,0,255,255,255,255,255,255,255
 20900 DATA 225,226,252,224,224,192,0,0,161,66,188,64,160,64,0,0,225,226,252,224,224,192,0,0
 20910 DATA 0,0,0,1,3,135,131,65,0,0,0,225,115,63,31,15,0,0,0,225,115,191,159,79
 20920 DATA 0,0,126,255,255,255,255,255,0,0,126,255,255,255,255,255,0,0,126,255,255,255,255,255
 20930 DATA 0,0,0,128,192,129,1,130,0,0,0,128,192,240,248,240,0,0,0,129,202,133,3,134
 20940 DATA 63,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,63,0,0,0,0,0,0,0,1
 20950 DATA 255,60,24,24,24,24,24,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,60,24,24,24,24,255
 20960 DATA 252,0,0,0,0,0,0,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,252,0,0,0,0,0,0,128
 20970 DATA 0,0,24,24,14,13,6,7,0,0,8,8,7,7,3,3,0,0,24,24,12,12,6,6
 20980 DATA 3,4,4,4,174,85,174,85,3,4,4,4,255,255,255,255,3,4,4,4,4,4,4,4,4
 20990 DATA 240,0,8,8,176,80,160,96,240,0,0,0,224,224,192,192,240,0,8,8,16,16,32,32
 21000 DATA 6,7,6,7,3,0,0,0,3,3,3,3,0,0,0,0,6,6,6,6,3,0,0,0
 21010 DATA 174,85,174,85,255,24,24,255,255,255,255,255,0,0,0,0,4,4,4,4,255,24,24,255
 21020 DATA 160,96,160,96,192,0,0,0,192,192,192,192,0,0,0,0,32,32,32,32,192,0,0,0
 21030 DATA 0,0,127,255,128,128,146,128,0,0,0,0,127,127,115,97,0,0,127,255,255,255,243,225
 21040 DATA 0,0,255,255,0,0,0,0,0,0,0,0,255,255,0,0,0,0,255,255,255,255,0,0
 21050 DATA 0,0,254,255,1,1,73,1,0,0,0,0,254,254,206,134,0,0,254,255,255,255,207,135
 21060 DATA 146,128,251,239,223,0,0,0,115,127,0,0,0,0,0,0,243,255,251,239,223,0,0
 21070 DATA 0,0,255,255,255,0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,0,255,204,255,255,0,0,0
 21080 DATA 73,1,255,255,255,0,0,0,206,254,0,0,0,0,0,0,207,255,15,247,243,0,0,0
 21090 DATA 0,0,63,63,63,63,63,63,255,192,191,176,176,176,128,128,0,0,63,63,63,63,63,63
 21100 DATA 0,0,255,255,255,255,255,255,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,255,255,255,255,255
 21110 DATA 0,0,252,252,252,252,252,252,255,3,1,1,1,1,1,1,0,0,252,252,252,252,252,252
 21120 DATA 63,63,63,63,0,0,0,0,128,128,128,128,192,255,255,127,63,63,63,63,0,0,0
 21130 DATA 255,255,255,255,0,0,0,0,0,0,0,0,255,255,255,255,255,255,255,0,3,0,0
 21140 DATA 252,252,252,252,0,0,0,0,1,1,1,1,3,243,255,254,252,252,252,252,0,108,0,0
 21150 DATA 0,255,255,255,255,255,4,6,0,255,255,255,255,255,7,7,0,255,255,255,255,255,4,6
 21160 DATA 0,0,129,255,255,255,204,94,0,0,129,255,255,255,255,255,0,0,129,255,255,255,204,94
 21170 DATA 0,255,255,255,255,255,96,96,0,255,255,255,255,255,224,224,0,255,255,255,255,96,96
 21180 DATA 7,6,4,7,7,7,7,0,7,7,7,7,7,7,7,0,7,6,4,7,7,7,7,0

```

21190 DATA 62, 158, 192, 255, 255, 255, 255, 0, 255, 255, 255, 255, 255, 255, 0, 62, 158, 19
2, 255, 255, 255, 255, 0
21200 DATA 96, 96, 96, 224, 224, 224, 224, 0, 224, 224, 224, 224, 224, 224, 224, 0, 96, 96, 96, 22
4, 224, 224, 0
21210 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 62, 63, 63, 63, 63, 63, 62, 0, 62, 63, 63, 63, 63, 63, 62
21220 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 240, 255, 255, 255, 240, 15, 0, 0, 240, 255, 255, 255, 240, 0
21230 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 128, 252, 128, 0, 224, 0, 0, 0, 128, 252, 128, 0, 0
21240 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 48, 48, 48, 48, 252, 252, 252, 0, 48, 48, 48, 48, 252, 252, 252, 0
21250 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 24, 24, 15, 0, 24, 15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
21260 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 48, 0, 224, 48, 48, 224, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0

```

《リスト2》X1 STAR THIEF マシン語プログラムリスト

```

C000 : F5 D5 E5 21 00 30 11 50 00 3E 00 B9 28 04 19 0D :AA
C010 : 20 FC 48 06 00 09 44 4D E1 D1 F1 C9 16 05 1E 00 :A9
C020 : 1B 7A B3 20 FB C9 11 10 27 CD 44 C0 11 E8 03 CD :0E
C030 : 44 C0 11 64 00 CD 44 C0 11 0A 00 CD 44 C0 7D C6 :79
C040 : 30 ED 79 C9 D5 37 3F 3E 30 ED 52 38 03 3C 18 F9 :DF
C050 : D1 19 ED 79 03 C9 C5 F5 D5 3E 00 11 03 08 01 00 :04
C060 : 1C ED 51 05 ED 79 14 1D 20 F4 D1 F1 C1 C9 E5 F5 :30
C070 : 21 0B C3 34 3A 0A C3 FE 01 20 1B 3E 0E CD B9 C0 :F6
C080 : 01 00 1B ED 78 CB 6F 28 0D 01 00 19 ED 78 FE 20 :8D
C090 : 28 04 AF 32 0A C3 F1 E1 C9 C5 2A 14 C3 7C AD CB :2F
C0A0 : 07 6F CB 2C CB 2D ED 5F 85 6F 7C CE 00 E6 3F 67 :7B
C0B0 : 4E 23 66 69 22 14 C3 C1 C9 C5 01 00 1C ED 79 05 :10
C0C0 : ED 59 C1 C9 3A 0B C3 E6 03 C0 3E 0E CD B9 C0 01 :14
C0D0 : 00 1B ED 78 CB 57 28 2B CB 5F 28 0C 01 00 19 ED :5A
C0E0 : 78 FE 1D 28 1E FE 1C C0 ED 4B 0C C3 3E 39 B8 C8 :B1
C0F0 : C5 CD 00 C0 CD 19 C1 C1 04 ED 43 0C C3 CD 00 C0 :4A
C100 : C3 31 C1 ED 4B 0C C3 AF B8 C8 C5 CD 00 C0 19 :23
C110 : C1 C1 05 ED 43 0C C3 18 E0 AF ED 79 03 ED 79 03 :FF
C120 : ED 79 21 50 00 09 44 4D ED 79 0B ED 79 0B ED 79 :B9
C130 : C9 AF ED 79 03 3E 02 ED 79 03 AF ED 79 21 50 00 :10
C140 : 09 44 4D 3E 06 ED 79 0B 3D ED 79 0B 3D ED 79 C9 :69
C150 : 3A 0A C3 FE 01 C8 3E 0E CD B9 C0 01 00 1B ED 78 :E1
C160 : CB 6F 28 08 01 00 19 ED 78 FE 20 C0 DD 21 0E C3 :96
C170 : DD 7E 00 FE 00 28 0C DD 23 DD 23 DD 23 DD 7E 00 :E8
C180 : FE 01 C8 DD 36 00 01 2A 0C C3 2D 24 DD 75 01 DD :55
C190 : 74 02 3E 01 32 0A C3 3E 08 1E 10 CD B9 C0 3E 0C :B8
C1A0 : 1E 06 CD B9 C0 3E 01 1E 64 CD B9 C0 3E 06 1E 07 :DA
C1B0 : CD B9 C0 3E 0D 1E 04 C3 B9 C0 3A 0B C3 E6 01 C0 :9E
C1C0 : 16 02 DD 21 0E C3 DD 7E 00 FE 00 28 2E DD 46 02 :BB
C1D0 : DD 4E 01 C5 CD 00 C0 AF ED 79 C1 B9 20 06 DD 36 :46
C1E0 : 00 00 18 17 0D DD 71 01 C5 CD 3A C8 C1 DD 7E 00 :3B
C1F0 : FE 00 28 07 CD 00 C0 3E 30 ED 79 01 03 00 DD 09 :78
C200 : 15 20 C3 C9 DD 21 16 C3 06 0A 11 03 00 DD 36 00 :CF
C210 : 03 DD 36 02 39 DD 36 01 00 DD 19 10 F0 21 A6 C3 :E5
C220 : 22 34 C3 C9 3A 0B C3 E6 03 C0 DD 21 31 C3 FD 21 :A3
C230 : 2E C3 16 09 DD 4E 01 DD 46 02 CD 00 C0 CD F5 C2 :72
C240 : FD 6E 01 FD 66 02 DD 75 01 DD 74 02 DD 7E 00 CB :9D
C250 : 4F 28 1D 44 4D CD 00 C0 CB 47 28 0B DD CB 00 80 :1F
C260 : 3E 34 CD FF C2 18 09 DD CB 00 C0 3E 37 CD FF C2 :8C
C270 : 01 FD FF DD 09 FD 09 15 20 C6 2A 34 C3 ED 48 17 :54
C280 : C3 7E 23 22 34 C3 5F CB 43 28 08 3E 39 B8 28 4F :C0
C290 : 04 04 04 CB 4B 28 07 AF B8 28 44 05 05 05 CB 53 :51
C2A0 : 28 06 3E 10 B9 28 38 0C CB 5B 28 05 AF B9 28 2F :B3
C2B0 : 0D ED 43 17 C3 3A 16 C3 CB 4F 28 1D CD 00 C0 CB :E1
C2C0 : 47 28 0C CB 87 32 16 C3 3E 34 CD FF C2 18 0A CB :C5
C2D0 : C7 32 16 C3 3E 37 CD FF C2 7B CB 7F 20 01 C9 CD :51
C2E0 : 99 C0 7C 85 11 10 00 21 36 C3 D6 20 38 03 19 18 :F7
C2F0 : F9 22 34 C3 C9 AF ED 79 03 ED 79 03 ED 79 C9 ED :78
C300 : 79 03 3C ED 79 03 3C ED 79 C9 00 28 12 0C 00 00 :D2
C310 : 04 00 00 07 45 D4 03 00 39 03 00 39 03 00 39 03 :0B
C320 : 00 39 03 00 39 03 00 39 03 00 39 03 00 39 03 :2C
C330 : 39 03 00 39 A6 C3 01 09 08 08 0A 0A 02 02 02 0A :1C
C340 : 08 08 09 09 01 81 02 02 06 06 04 04 05 01 01 01 :C4
C350 : 05 05 04 04 06 82 02 02 06 06 06 06 04 04 04 04 :C6
C360 : 05 05 05 05 01 81 01 01 09 09 09 09 08 08 08 08 :DC

```

```

C370 : 0A 0A 0A 0A 02 82 04 04 05 05 05 05 01 01 01 01 :CC
C380 : 09 09 09 09 08 88 08 08 0A 0A 0A 0A 02 02 02 02 :F4
C390 : 06 06 06 06 04 84 01 05 05 04 04 06 06 02 02 0A :CD
C3A0 : 0A 08 08 09 07 81 02 06 06 04 04 05 05 01 01 09 :D8
C3B0 : 09 08 08 0A 0A 82 00 00 4B 2E 55 63 68 69 64 61 :76
C3C0 : 06 32 21 7A C5 36 00 23 10 FB C9 3A AC C5 47 DD :94
C3D0 : 21 7A C5 DD 7E 00 FE 00 20 46 3A AD C5 FE 00 28 :F1
C3E0 : 3F 3D 32 AD C5 DD 36 01 00 DD 36 00 88 CD 99 C0 :F5
C3F0 : 7C 2E 00 11 0A 00 19 D6 40 30 FB DD 75 02 65 2E :06
C400 : 00 3E 1E BC 38 05 11 CF C5 18 03 11 B1 C5 DD 73 :EC
C410 : 03 DD 72 04 C5 44 4D CD 00 C0 3E 0B CD FF C2 C1 :D1
C420 : 11 05 00 DD 19 10 AC C9 E5 21 4E 00 ED 79 03 3C :8A
C430 : ED 79 03 3C ED 79 3C 09 44 4D ED 79 03 3C ED 79 :EC
C440 : 03 3C ED 79 E1 C9 3A B0 C5 3C 32 B0 C5 FE 0C C0 :AB
C450 : AF 32 B0 C5 3A AC C5 57 DD 21 7A C5 AF DD BE 00 :DF
C460 : CA 24 C5 DD 46 02 DD 4E 01 DD 5E 00 CB 6B 28 21 :8E
C470 : CB 73 28 10 CB B3 DD 73 00 CD 00 C0 3E 3D CD FF :18
C480 : C2 C3 24 C5 DD 36 00 00 CD 00 C0 CD F5 C2 C3 24 :79
C490 : C5 C5 CD 00 C0 CD F5 C2 C1 CB 43 28 09 C5 0C CD :39
C4A0 : 00 C0 CD 19 C1 C1 CB 53 C2 2E C5 CB 5B 28 11 0C :66
C4B0 : 3E 15 B9 20 29 CB D3 3E 1E B8 30 22 CB CB 18 1E :25
C4C0 : 0D 3E FF B9 20 18 CB 43 CA D7 C4 0C 0C CD 00 C0 :53
C4D0 : CD 19 C1 21 AF C5 35 DD 36 00 00 C3 24 C5 DD 66 :73
C4E0 : 04 DD 6E 03 7E FE 37 CC 63 C5 23 DD 74 04 DD 75 :C3
C4F0 : 03 80 FE 39 30 01 47 DD 70 02 DD 71 01 CB 73 28 :36
C500 : 06 CB B3 3E 0B 18 04 CB F3 3E 15 C5 CD 00 C0 CD :19
C510 : FF C2 C1 CB 43 28 0A 0C 3A AE C5 CD 00 C0 CD 28 :FD
C520 : C4 DD 73 00 01 05 00 DD 09 15 C2 5C C4 C9 C5 D5 :5A
C530 : 0C CD 00 C0 3A AE C5 ED 58 B8 D1 C1 20 12 CB C3 :98
C540 : CB 93 CB 9B DD 73 00 C3 91 C4 CB 93 CB 9B 18 A7 :AF
C550 : CB 4B 28 07 05 AF B8 28 F1 18 9C 04 3E 39 B8 28 :D9
C560 : E9 18 94 D5 C5 CD 99 C0 7D 21 B1 C5 11 0A 00 D6 :5A
C570 : 2B 38 03 19 18 F9 7E C1 D1 C9 8C 15 2C DC C5 00 :D7
C580 : 00 00 C1 C5 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :86
C590 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C5A0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 04 40 :46
C5B0 : 00 00 00 FF FF FE FE FD FD FF 37 FD FD FE FE FE :1E
C5C0 : FF FF FF 00 37 01 01 00 FF FE FF 00 01 01 37 00 :6B
C5D0 : 00 01 01 02 02 03 03 01 37 03 02 02 02 01 01 :52
C5E0 : 01 00 37 FD 03 FD 03 FD 02 FF 01 FF 37 3A 0B C3 :75
C5F0 : E6 03 C0 3A AC C5 57 DD 21 7A C5 DD 7E 00 FE 00 :41
C600 : 28 6C CB 57 20 68 CB 47 20 64 CB 7F 28 60 DD 46 :C9
C610 : 02 DD 4E 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C620 : C0 3E 78 8D 38 48 FD 21 56 C7 1E 14 FD 7E 00 FE :99
C630 : 00 28 0C D5 11 03 00 FD 19 D1 1D 20 EF 18 2F 04 :7B
C640 : FD 70 02 0C FD 71 01 C5 CD 00 C0 3E 03 ED 79 C1 :A4
C650 : CD 99 C0 3E 32 BC 38 12 3A 0D C3 B8 38 06 FD 36 :CF
C660 : 00 02 18 0A FD 36 00 01 18 04 FD 36 00 04 01 05 :B1
C670 : 00 DD 09 15 C2 FB C5 C9 3A 0B C3 E6 07 C0 DD 21 :F9
C680 : 56 C7 16 14 DD 7E 00 FE 00 28 38 DD 46 02 DD 4E :50
C690 : 01 C5 CD 00 C0 AF ED 79 C1 0C 3E 15 B9 28 2D DD :73
C6A0 : 7E 00 FE 01 20 06 05 3E FF B8 28 20 FE 02 20 06 :0B
C6B0 : 04 3E 3C B8 28 16 DD 71 01 DD 70 02 CD 00 C0 3E :DD
C6C0 : 03 ED 79 01 03 00 DD 09 15 20 B9 C9 DD 36 00 00 :1D
C6D0 : 18 F1 21 56 C7 06 3C 36 00 23 10 FB C9 ED 4B 53 :41
C6E0 : C7 CD 00 C0 CD F5 C2 01 13 39 ED 43 53 C7 CD 00 :3C
C6F0 : C0 3E 31 CD FF C2 21 55 C7 36 00 C9 3A 0B C3 E6 :E7
C700 : 03 C0 ED 4B 53 C7 C5 CD 00 C0 CD F5 C2 C1 3A 55 :3B
C710 : C7 FE 01 28 13 05 3E FF B8 28 2C C5 CD 00 C0 ED :8E
C720 : 78 C1 FE 00 20 21 18 13 04 3E 3A B8 28 1E C5 04 :E6
C730 : 04 CD 00 C0 ED 78 C1 FE 00 20 11 ED 43 53 C7 CD :FD
C740 : 00 C0 3E 31 C3 FF C2 04 3E 01 18 02 05 AF 32 55 :4B
C750 : C7 18 E8 13 29 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :03
C760 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C770 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C780 : 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C790 : 00 00 3A 93 C9 FE 00 C0 3A AD C5 FE 00 C0 3A 96 :8E
C7A0 : C9 FE 01 C8 3E 01 32 96 C9 01 05 00 ED 43 91 C9 :F0
C7B0 : CD 00 C0 3E 0F CD 28 C4 3E 01 32 93 C9 C9 3A 0B :6E

```

```

C7C0 : C3 E4 07 C0 3A 93 C9 FE 00 C8 FE 01 28 3F FE 02 :32
C7D0 : 20 09 3E 04 32 93 C9 3E 1E 18 28 FE 04 20 09 3E :FE
C7E0 : 08 32 93 C9 3E 24 18 1B FE 08 20 09 3E 10 32 93 :40
C7F0 : C9 3E 2A 18 0E AF 32 93 C9 ED 4B 91 C9 CD 00 C0 :B3
C800 : C3 19 C1 ED 4B 91 C9 CD 00 C0 C3 28 C4 ED 4B 91 :34
C810 : C9 C5 CD 00 C0 CD 19 C1 C1 04 3E 3A B8 28 0C ED :D8
C820 : 43 91 C9 CD 00 C0 3E 0F C3 28 C4 AF 32 93 C9 3E :A1
C830 : FF 32 AD C5 3E 0A 32 AC C5 C9 C5 CD 00 C0 ED 78 :0E
C840 : C1 FE 00 C8 FE 34 28 14 FE 35 28 10 FE 36 28 0C :C8
C850 : FE 37 28 08 FE 38 28 04 FE 39 20 20 DD 36 00 00 :51
C860 : 3E 03 1E 00 CD B9 C0 3E 02 1E 3C CD B9 C0 3E 09 :CC
C870 : 1E 10 CD B9 C0 3E 0D 1E 00 C3 B9 C0 FE 10 28 0C :5B
C880 : FE 12 28 08 FE 13 28 04 FE 14 20 21 DD 36 00 00 :E3
C890 : ED 4B 91 C9 CD 00 C0 3E 18 CD 28 C4 3E 02 32 93 :33
C8A0 : C9 21 00 02 22 8F C9 21 50 00 C3 5F C9 FE 03 20 :E3
C8B0 : 27 FD 21 56 C7 FD 66 02 FD 6E 01 A7 ED 42 28 09 :3A
C8C0 : D5 11 03 00 FD 19 D1 18 EC DD 36 00 00 FD 36 00 :1A
C8D0 : 00 CD 00 C0 AF ED 79 C9 FE 0D 28 15 FE 0C 28 12 :F7
C8E0 : FE 0B 28 0F FE 17 28 09 FE 16 28 06 FE 15 C0 18 :B3
C8F0 : 02 05 05 FD 21 7A C5 FD 66 02 FD 6E 01 A7 ED 42 :10
C900 : 28 09 D5 11 05 00 FD 19 D1 18 EC FD 7E 00 E6 01 :69
C910 : C6 60 FD 77 00 C5 F5 CD 00 C0 3E 3A CD FF C2 F1 :D8
C920 : C1 21 00 00 22 8F C9 DD 36 00 00 21 05 00 CD 5F :C1
C930 : C9 CB 47 C8 0C CD 00 C0 CD 19 C1 01 E5 36 ED 78 :64
C940 : FE 00 28 08 21 0F 00 09 44 40 18 F2 3A AE C5 CD :7C
C950 : 28 C4 21 0F 00 CD 5F C9 21 00 52 22 8F C9 C9 C5 :8C
C960 : D5 F5 ED 5B 8B C9 19 22 8B C9 01 C7 32 E5 CD 26 :C7
C970 : C0 E1 ED 5B 8D C9 A7 ED 52 38 0C 2A 8B C9 22 8D :96
C980 : C9 01 27 32 CD 26 C0 F1 D1 C1 C9 0F 00 C8 00 06 :FF
C990 : 00 05 39 00 7C 00 00 3A 94 C9 5F 3E 04 CD B9 C0 :38
C9A0 : 3A 95 C9 FE 01 28 0D 1D 3E 64 B8 20 11 3E 01 32 :E8
C9B0 : 95 C9 18 0A 1C 3E 82 B8 20 04 AF 32 95 C9 78 32 :27
C9C0 : 94 C9 3E 0A 1E 06 CD B9 C0 2A 8F C9 7E FE FF 28 :34
C9D0 : 11 23 22 8F C9 5F 3E 02 CD B9 C0 3E 09 1E 0D C3 :C8
C9E0 : B9 C0 3E 09 1E 00 C3 B9 C0 ED 4B 0C CD 00 C0 :AE
C9F0 : 03 ED 78 FE 02 20 1B 21 4F 00 09 44 4D ED 78 FE :10
CA00 : 04 20 0F 03 ED 78 FE 05 20 08 03 ED 78 FE 06 20 :52
CA10 : 01 C9 3E 01 32 CD CA ED 4B 0C C3 CD 00 C0 3E 0E :B2
CA20 : ED 79 03 ED 79 03 ED 79 21 4E 00 09 44 4D ED 79 :A7
CA30 : 03 ED 79 03 ED 79 3E 06 1E 0C CD B9 C0 3E 0C 1E :EE
CA40 : 01 CD B9 C0 3E 0B CD B9 C0 3E 0D 1E 08 CD B9 C0 :8D
CA50 : AF 32 CE CA C9 3A 0B C3 E6 03 C0 3A CE CA FE 1E :E1
CA60 : 28 32 3C 32 CE CA ED 4B 0C C3 CB 47 28 13 CD 00 :81
CA70 : C0 3E 3A CD FF C2 21 4E 00 09 44 4D 3E 3D C3 FF :0C
CA80 : C2 CD 00 C0 3E 3D CD FF C2 21 4E 00 09 44 4D 3E :9F
CA90 : 3A C3 FF C2 CD 56 C0 3A D0 CA FE 00 28 29 3D 32 :33
CAA0 : D0 CA 57 3E 05 92 57 01 15 4C C5 CD 00 C0 CD 19 :B7
CAB0 : C1 C1 05 05 05 05 15 20 F1 AF 32 CD CA ED 4B 0C :78
CAC0 : C9 CD 00 C0 C3 31 C1 3E 01 32 CF CA C9 00 1E 00 :F4
CAD0 : 01 3A 96 C9 FE 00 C8 3A 93 C9 FE 00 C0 3A AD C5 :60
CAE0 : FE 00 C0 DD 21 7A C5 06 09 11 05 00 DD 7E 00 FE :79
CAF0 : 00 C0 DD 19 10 F6 3E 01 32 7E CB C9 21 00 00 22 :82
CB00 : 8B C9 3E 05 32 D0 CA AF 32 7F CB 32 CF CA 3E 40 :D7
CB10 : 32 AE C5 C9 CD 04 C2 CD D2 C6 CD C0 C3 AF 32 0E :A5
CB20 : C3 32 11 C3 3E 04 32 AF C5 3A 7F CB 3C 32 7F CB :ED
CB30 : DD 21 83 CB 11 05 00 47 DD 7E 00 32 80 CB DD 7E :DC
CB40 : 01 32 81 CB DD 7E 02 32 82 CB DD 7E 03 32 AC C5 :5C
CB50 : DD 7E 04 32 AD C5 DD 19 10 DE 3A 82 CB FE 01 20 :8D
CB60 : 03 CD DD C6 21 2F 00 22 8F C9 AF 32 96 C9 32 7E :2D
CB70 : CB 01 12 00 ED 43 0C C3 CD 00 C0 C3 31 C1 00 01 :20
CB80 : 00 00 00 00 00 00 02 14 00 01 00 03 14 00 00 00 :2E
CB90 : 04 14 01 00 00 02 1E 00 00 01 03 1E 01 00 00 04 :60
CBA0 : 1E 01 01 00 02 1E 00 01 01 03 23 01 01 01 04 28 :97
CBB0 : 01 01 01 0A FF CD FC CA CD 14 CB CD 1C C0 CD 6E :2F
CBC0 : C0 3A CD CA FE 01 28 18 CD C4 C0 CD 50 C1 CD E9 :85
CBD0 : C9 CD CB C3 3A 80 CB FE 01 20 03 CD ED C5 18 06 :68
CBE0 : CD 55 CA CD 32 CC CD BA C1 CD 46 C4 CD 97 C9 3A :3D
CBF0 : 81 CB FE 01 20 03 CD 24 C2 CD 92 C7 CD BE C7 3A :D3
CC00 : 82 CB FE 01 20 03 CD FC C6 CD 78 C6 CD D1 CA 3A :AB
    
```

```
CC10 : CF CA FE 01 28 18 3A 7E CB FE 01 28 11 3A AF C5 :41
CC20 : FE 00 28 0A 01 00 19 ED 78 FE 03 C8 18 8D CD 56 :40
CC30 : C0 C9 DD 21 7A C5 26 0A 11 05 00 DD 46 02 DD 4E :5C
CC40 : 01 DD 7E 00 CB 47 C4 4F CC DD 19 25 20 ED C9 E5 :23
CC50 : D5 CB 87 DD 77 00 0C CD 00 C0 CD 19 C1 01 E5 36 :D7
CC60 : ED 78 FE 00 28 08 21 0F 00 09 44 4D 18 F2 3A AE :4F
CC70 : C5 CD 28 C4 D1 E1 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 :F9
```

《リスト3》X1 STAR THIEF BASICプログラムリスト

```
10 ' ++-----++
20 ' ++-----++
30 ' || STAR THIEF 6000+ ||
40 ' || for SHARP X1 ||
50 ' || K.Uchida (c) 1983 ||
60 ' ++-----++
70 ' ++-----++
80 :
90 CLEAR &HC000:CLICK OFF:KBUF OFF:POKE &HC98D,0,0:WIDTH 80:COLOR ,0:CLS 4:SCREE
N 1,1
100 FOR I=0 TO 100:X=INT(RND(1)*480):Y=INT(RND(1)*200):C=INT(RND(1)*7)+1:PSET(X,
Y,C):NEXT
110 C$=CHR$(9,7)+STRING$(24,CHR$(0))+CHR$(9,7)+STRING$(14,CHR$(0))+CHR$(9,7,0,9,
7,9,7,0,0,0,0,0,0,9,7,0,0)
120 D$=CHR$(1,1,8,7)+STRING$(11,CHR$(0))+CHR$(9,7,0,0,0,0,0,0,0,9,8,1,1,7,9,7,9,
7,0,0,0,0,0,0,0,9,1,1,8,1,1,1,7,0,0,0,9,7,9,1,1,7,9)
130 E$=CHR$(1,1,1,1)+STRING$(11,CHR$(8))+CHR$(1,1,8,8,8,8,8,8,8,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,8,8,8,8,8,8,8,1,1,1,1,1,1,1,1,1,8,8,8,1,1,1,1,1,1)
140 A$=STRING$(60,CHR$(0)):S$=STRING$(20,CHR$(10,0))
150 CGEN:COLOR 5:LOCATE 60,0:PRINT "-----"
160 LOCATE 60,1:PRINT "||";:COLOR 1:PRINT "S";:COLOR 2:PRINT "T";:COLOR 3:PRINT
"A";:COLOR 4:PRINT "R ";:COLOR 6:PRINT "T";:COLOR 7:PRINT "H";:COLOR 1:PRINT "I"
;:COLOR 2:PRINT "E";:COLOR 3:PRINT "F ";:COLOR 4:PRINT "6";:COLOR 6:PRINT"0";:CO
LOR 7:PRINT "0";
180 COLOR 1:PRINT "0";:COLOR 5:PRINT "||"
190 LOCATE 60,3:PRINT "-----"
200 LOCATE 60,4:PRINT "-----"
210 COLOR 1:LOCATE 61,6:PRINT "HI-SCORE"
220 COLOR 5:LOCATE 61,8:PRINT "SCORE"
230 LOCATE 61,12:PRINT "SCENE"
240 COLOR 7:LOCATE 71,6:PRINT "000000"
250 COLOR 6:LOCATE 60,24:PRINT " U.R.I Production ";
260 GOSUB 5000
265 GOSUB 10000
275 SOUND 7,&B111000:TEMPO 200:PLAY "V1304C1RCRCRE6C1RCRCRG6C1RCRCR+C9:V1304E1RD
RERG6E1RDRERB6E1RDRERF9":SOUND 7,&B110000
276 GOSUB 5000
280 M=&H40:SCENE=1:SOUND 3,0
290 COLOR 7:LOCATE 71,8:PRINT "000000"
300 CGEN 1:LOCATE 60,21:PRINT #0 STRING$(5,CHR$(0,2,0,0)):LOCATE 60,22:PRINT #0
STRING$(5,CHR$(4,5,6,0))
310 LOCATE 60,14:COLOR INT(RND(1)*7)+1:PRINT #0 CHR$(10)+STRING$(19,0)
320 GOSUB 4000
330 POKE &HC5AE,M:POKE &HCACD,0:POKE &HC993,0
340 CALL &HCB5
350 IF PEEK(&HC5AF)=0 OR PEEK(&HCACF)=1 THEN 1000
360 SOUND 7,&B111000:PLAY "G4R1GRGRGRGRA6B3RB3+C9:E1RERERERERERERFRFRARARARGRG
RGRGRGRG5":SOUND 7,&B110000:SOUND 3,0
370 CSIZE 2:LOCATE 0,8:COLOR 7:PRINT #0 "BONUS 500 X"
380 CSIZE:K=23:T=0:FOR I=5 TO 50 STEP 15
390 IF ASC(CHARACTER$(I,22))=M THEN CGEN 1:LOCATE I,22:PRINT #0 CHR$(0,0,0):LOCA
TE I,23:PRINT #0 CHR$(0,0,0):LOCATE K,8:PRINT #0 CHR$(M,M+1,M+2):LOCATE K,9:PRIN
T #0 CHR$(M+3,M+4,M+5):T=T+500:K=K+4:BEEP
395 FOR J=0 TO 200:NEXT:CGEN
400 NEXT:LOCATE 40,8:CSIZE 2:PRINT #0 "=";T:CSIZE
410 M=M+6:POKE &HC5AE,M:SCENE=SCENE+1
420 SC=PEEK(&HC98B)+PEEK(&HC98C)*256:SC=SC+T/10:LOCATE 71,8:PRINT USING "#####";
SC:PRINT"0"
```



```

430 HI=PEEK(&HC98D)+PEEK(&HC98E)*256:IF SC>HI THEN LOCATE 71,6:PRINT USING "####
#";SC;:PRINT"0":POKE &HC98E,INT(SC/256):POKE &HC98D,SC-INT(SC/256)*256
440 POKE &HC98C,INT(SC/256):POKE &HC98B,SC-INT(SC/256)*256:FOR I=0 TO 3000:NEXT
450 GOSUB 5000:GOSUB 4000:LOCATE 60,14:COLOR INT(RND(1)*7)+1:CGEN1:PRINT#0LEFT$(
S$,SCENE*2):CGEN
460 CALL &HCBB8:GOTO 350
999 END
1000 SOUND 7,&B111000:PLAY "+C3B5G3F5D3C5-A3-B5D3C7:D6AE6E7E3
1010 CSIZE 2:COLOR 2:LOCATE 20,8:PRINT #0 "GAME OVER":CSIZE
1020 FOR I=0 TO 100:B$=INKEY$:C=INT(RND(1)*7)+1:C1=INT(RND(1)*7)+1:PALET C,C1:NE
XT:GOTO 260
4000 CGEN 1:COLOR 7:FOR I=5 TO 50 STEP 15:LOCATE I,22:PRINT CHR$(M,M+1,M+2):LOCA
TE I,23:PRINT CHR$(M+3,M+4,M+5):NEXT:CGEN:RETURN
5000 CGEN 1:COLOR 7:FOR I=0 TO 21:LOCATE 0,I:PRINT#0,A$:NEXT
5010 LOCATE 0,22:PRINT#0,C$
5020 LOCATE 0,23:PRINT#0,D$
5030 LOCATE 0,24:PRINT#0,E$;:CGEN:RETURN
10000 COLOR 3:LOCATE 0,3
10010 PRINT "
10020 PRINT "
10030 PRINT "
10040 PRINT "
10050 PRINT "
10060 COLOR 7:LOCATE 19,2:PRINT "Kazuhiro Uchida presents
10070 CGEN 1:LOCATE 16,10:PRINT#0CHR$(&H15,&H16,&H17)
10080 LOCATE 16,12:PRINT#0CHR$(15,16,17):LOCATE 16,13:PRINT#0CHR$(18,19,20)
10090 LOCATE 16,15:PRINT"789":LOCATE 16,17:PRINT"123"
10100 CGEN:COLOR 5:LOCATE 24,10:PRINT"Carbee ... 50 or 200 pts
10110 LOCATE 24,13:PRINT"UFO ..... 800 pts
10120 LOCATE 24,15:PRINT"Guardian .. ??? pts
10130 LOCATE 24,17:PRINT"Attacker .. ??? pts
10140 COLOR 4:LOCATE 23,20:PRINT"Hit SPACE Bar !!"
10150 IF STRIG(0)=-1 THEN RETURN
10160 C=INT(RND(1)*7)+1:C1=INT(RND(1)*7)+1:PALET C,C1:GOTO 10150
60000 LOCATE 0,0:END

```

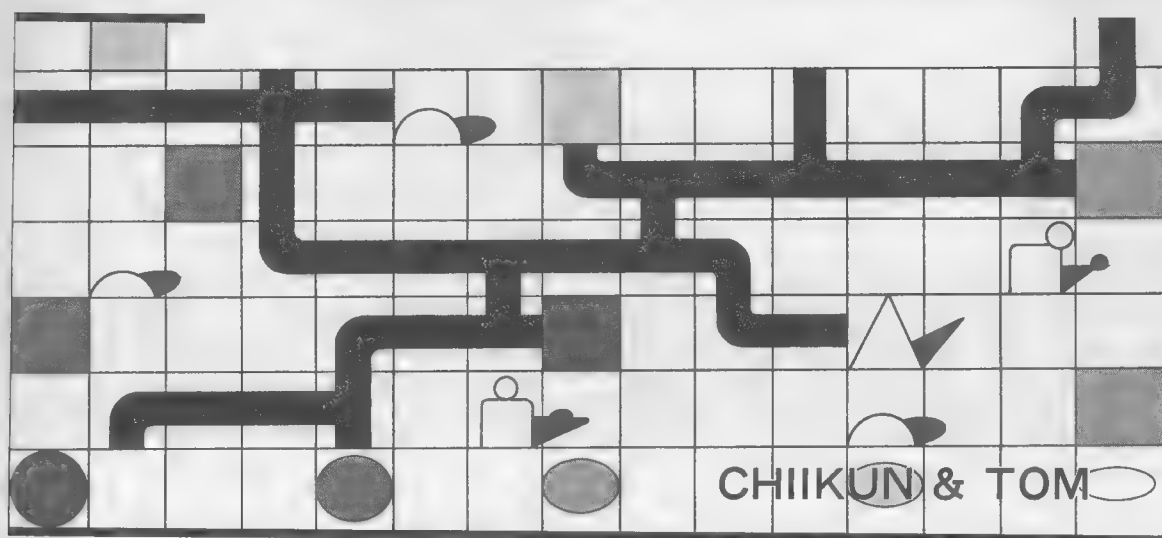
〈リスト4〉マシン語チェックサム・プログラムリスト

```

10 S=&HC000
20 E=&HCC77
30 PRINT USING"& &: ";HEX$(S);
40 LPRINT USING"& &: ";HEX$(S);
50 FOR J=1 TO 16:B=PEEK(S)
60 B$=RIGHT$("0"+HEX$(B),2)
70 PRINT USING"&& ";B$;
80 LPRINT USING"&& ";B$;
90 U=U+PEEK(S) AND &HFF:S=S+1
100 NEXT
110 U$=RIGHT$("0"+HEX$(U),2)
120 PRINT"U$:";U$:U=0
130 LPRINT"U$:";U$:U=0
140 IF S<= E THEN 30

```

第7章 Pretty Milk Adventure



13才のMILKは、病気の母親を治してもらうため、犬、ロボット、人形をひきつれて、多くの障害を乗り越え天への道を求めて旅します。

迷路は、ゲームをやるたびに違ってきますが、同じ迷路にチャレンジしたい時には、テープに保存することもできます。

1. キャラクタ紹介

- ①MILK…病気の母親を治してもらうため旅に出た。
- ② 犬 …子供にいじめられているのをMIL

Kに助けてもらった。

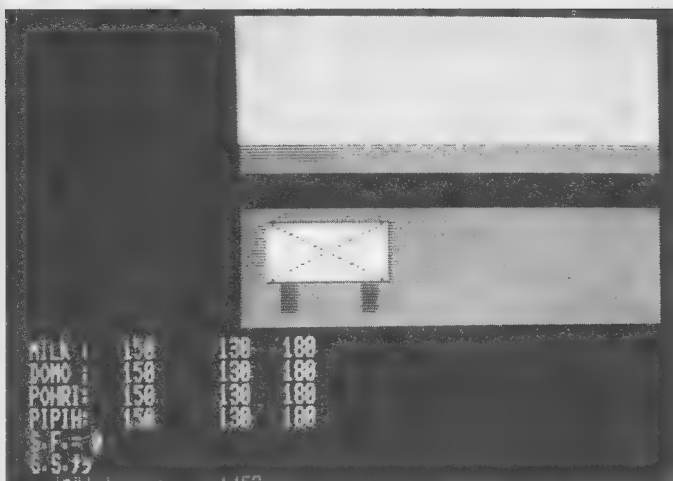
- ③ロボット…人間になりたいくてMILKについていく。
- ④人 形…恋人のアーサーを探してもらうためにMILKと一緒に旅する。
- ⑤川、穴、雨、崖
…誰かが災難にあいます。HELPで助けて下さい。
- ⑥妖 怪…ATTACKで戦って下さい。ATTACK以外だとやられてしまいます。
- ⑦聖 剣…ゲームの中では、G. S. として出



〈写真1〉さあ、Milkの旅の始まりです



〈写真2〉妖精に出会い友情と希望がふくらむ



〈写真3〉困ったわ、ここはどこかしら



〈写真4〉キャー 妖怪だ〜〜

てきます。GETして下さい。

⑧ねむり草…ゲームの内ではS. F. として出てきます。GETして下さい。

⑨ 4 …行きどまりです。別の道へ。

⑩ブラックホール

…おかしな所へ飛ばされてしまう。

⑪悪 魔…聖剣を持っていないければダメ!! 持っていればATTACKして下さい。

まだいろいろありますが、試して下さい。これらに出会うと、体力が減ったり、希望、友情が増減します。第1表のコマンドをうまく使ってMILKに天への道を見つけ出して下さい。

2. プログラムについて

リストのSAVEは、リスト1、リスト2の順に行ってください。ロードの際は、リスト1をLOAD後、RUNすると「シバラク オマチクダサイ」が表示されPUSH ANY KEYになったら、好きなキーを押して下さい。ゲーム説明が表示され、迷路データをSAVEするか聞いてきますので、YかNを入れて下さい。セーブするときは、データ用のテープをセットして下さい。なお、CAPS LOCKは必ずONにしておいて下さい。

後は自動的にリスト2を読み込み、ゲームがスタートします。

〈第1表〉コマンドの説明

コマンド名	意	味
N	北へ1歩すすむ	
S	南 "	
W	西 "	
E	東 "	
ATTACK	戦う。戦う者、戦う武器をINPUT	
LIST	各自の体力、友情、希望とねむり草の数、聖剣の有無を表示。	
SEARCH	自分の回りを見ます。ただし調べに行った者は体力が-50。	
SLEEP	体力が元に戻ります。ただし、TIME-5	
GET	S. F.、G. S. を取る。ただしS. F. は動物（人間、犬）がとってはだめです。	

※ダレニやダレテは各自の名前を入れて下さい。ただしMILKはMEです。
 ※ATTACKは武器がなくて素手で戦うときはNORMALと入力。

《リスト1》X1 Pretty Milk Adventure プログラムリスト(ゲーム説明部分)

```

0 / 0
0 / 0 Pretty Milk Adventuer 0
0 / 0 by CHIIKUN & TOM 0
0 / 0 1983 10/9(日) 0
0 / 0
10 INIT:WIDTH40:CLS4
20 MAXFILES0:LIMIT&HF900
30 GOSUB1000
70 FOR i=63744!TO65279!:POKE i,0:NEXT
100 FOR i=0TO7:POKE63744!+i,7:NEXT
110 FOR i=0TO7:POKE65272!+i,7:NEXT
120 RESTORE150:FOR i=1TO15:READ a
130 FOR l=1TO50
135 r=INT(RND(1)*1518)+63752!:IF PEEK(r)<>0 THEN 135
140 POKE r,a:NEXT
150 DATA 3,4,5,6,8,9,10,12,13,14,15,16,17,18,21
155 FOR i=1TO3
160 r=INT(RND(1)*1518)+63752!:IF PEEK(r)<>0 THEN 160
170 POKE r,22:NEXT
180 FOR i=1TO20
190 r=INT(RND(1)*1518)+63752!:IF PEEK(r)<>0 THEN 190
200 POKE r,19:NEXT
210 FOR i=63744!TO65279!
220 IF PEEK(i)<>0 THEN 240
230 r=INT(RND(a)*2):POKE i,r
240 NEXT
250 GOTO3000
1000 RESTORE1060
1010 READ x,y:IF x=999 THEN 2000
1020 LINE(x,y)-(x,y),PSET,7
1030 READ x,y:IF x=-1 THEN 1010
1040 LINE-(x,y),PSET,7
1050 GOTO1030
1060 DATA 110,50,120,30,125,30,125,45,130,30,135,30,135,50,130,50,130,40,125,50,
120,50,120,40,115,50,110,50,-1,
1070 DATA 140,30,150,30,150,35,147,35,147,45,150,45,150,50,140,50,140,45,143,45,
143,35,140,35,140,30,-1,
1080 DATA 160,30,155,50,170,50,170,45,160,45,165,30,160,30,-1,
1090 DATA 175,30,175,50,180,50,180,45,185,50,190,50,180,40,190,30,185,30,180,35,
180,30,175,30,-1,,999,
2000 PAINT(123,35),1,7:PAINT(145,40),2,7:PAINT(160,47),4,7:PAINT(177,43),6,7
2010 COLOR5:LOCATE8,3:PRINT "Pretty"
2020 COLOR3:LOCATE25,6:PRINT "Adventure"
2030 COLOR7
2040 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT Program by CHIIKUN & TOM
2050 PRINT:COLOR4:PRINT 1983 10/9 (Sun)
2060 COLOR7:PRINT:PRINT シハラク オマケクダサイ
2070 RETURN
3000 PRINT PUSH ANY KEY
3010 KEY0,"":IF INKEY$(0)=" "THEN 3010
3020 CLS4:PRINT <<<< トウシヨウ シンフツ >>>>
3030 COLOR3:PRINT:PRINT "MILK.....13ツイ ヒョーキノハナオヤラ ノオシテモラウタメ":PRINT タヒ
"ニチヲ."
3040 COLOR6:PRINT:PRINT "POHRI.....イヌ コトモニ イシメラレテイルノラ MILKニ":PRINT タス
ケテモラッタ."
3050 COLOR5:PRINT:PRINT "DOMO.....ロホット ニンゲンニナリタケテ MILKニ ツイ":PRINT タイ
ク."
3060 COLOR2:PRINT:PRINT "PIPIH.....ニンギョウ コイヒトノ アーサラサカシテ モニ":PRINT ラウ
タメニ MILKト イッショニタビスル."
3070 COLOR7:PRINT:PRINT:PRINT PUSH ANY KEY
3080 KEY0,"":IF INKEY$(0)=" "THEN 3080
3100 GOSUB4000:CLS4:RESTORE1060
3110 READ x,y:IF x=999 THEN 3200
3120 LINE(x,y)-(x,y),PSET,7

```

```

3130 READ x,y: IF x=-1 THEN 3110
3140 LINE-(x,y),PSET,7
3150 GOTO 3130
3200 PAINT(123,35),1,7:PAINT(145,40),2,7:PAINT(160,47),4,7:PAINT(177,43),6,7
3210 COLOR5:LOCATE 8,3:PRINT "Pretty"
3220 COLOR3:LOCATE 25,6:PRINT "Adventure"
3230 COLOR 7
3240 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"          NOW PROGRAM MAIN LOADING
3250 PRINT:PRINT"          モウスコシ マッテネ♥ (MILK)"
3260 RUN"
4000 CLS4:PRINT:PRINT"メロ テーラーラ SAVE シテオキマスカ? (Y/N) =" ;
4010 a$=INPUT$(1)
4020 IF a$="Y" THEN 5000
4030 IF a$="N" THEN RETURN
4040 GOTO 4010
5000 EJECT:PRINT:PRINT"SAVE O.K? YES....Hit any Key":FOR I=1 TO 1000:NEXT
5010 KEY0,"":IF INKEY$(0)="" THEN 5010
5020 PRINT:PRINT"Writeing data"
5030 SAVEm"DATA",f900,feff,0
5040 REW
5042 IFCMT=1 THEN CMT=0:GOTO 5045
5043 GOTO 5042
5045 PRINT:PRINT"PROGRAM TAPE SET O.K?"
5050 KEY0,"":IF INKEY$(0)="" THEN 5050
5060 RETURN

```

《リスト2》X1 Pretty Pretty Milk Adventure プログラムリスト(メイン部分)

```

10 INIT:WIDTH 80
20 LIMIT&HF900
30 DIM ad$(24):CLS4
40 dog=1:robo=1:nin=1
50 col$=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(85)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(170):hada$=CHR$(855)+CHR$(
(255)+CHR$(855)+CHR$(855)+CHR$(255)+CHR$(855)
60 miki$=CHR$(0)+CHR$(255)+CHR$(85)+CHR$(0)+CHR$(255)+CHR$(170)
70 myp=150:dop=150:rop=150:nip=150
80 myu=150:dou=150:rou=150:niu=150
90 myd=150:dod=150:rod=150:nid=150
100 my=64512:day=1600
110 CONSOLE 13,12:RESTORE 130
120 FOR i=0 TO 22:READ a$:ad$(i)=a$:NEXT
130 DATA ソウケン,ソウケン,ソウケン,カク,アメ,アア,カワ,フ,ラックホール,タカラ,ヨウセイ,ソウケン,セイケン,ショウケン,ショ
ウシ,カミソリ,ヨウカイ,ヨウカイ,ヨウカイ,アワ,ソウケン,オシイサン,テンノミチ
140 GOTO "0"
150 COLOR 6:PRINT" /コリノ time ン...";day:COLOR 4:PRINT ad$(PEEK(my));" ヨ♥":COLOR 7
160 GOSUB "Kawamura"
170 INPUT"キ トウスルノ=",c$
180 IF c$="E" THEN qq=1:GOTO "go"
190 IF c$="S" THEN qq=8:GOTO "go"
200 IF c$="W" THEN qq=-1:GOTO "go"
210 IF c$="N" THEN qq=-8:GOTO "go"
220 IF c$="LIST" THEN "list"
230 IF c$="SEARCH" THEN "search"
240 IF c$="SLEEP" THEN "sleep"
250 COLOR 2:PRINT"イッティル イミカ フカラアイフ...":COLOR 7:GOTO 150
260 LABEL "go":day=day-1:IF day<0 THEN a$=TIME over":goto "game over"
270 a=PEEK(my+qq)
280 IF a=7 THEN CLS0:GOTO "7"
290 my=my+qq
300 CLS0:a$=STR$(a):GOTO a$
310 LABEL "search":day=day-1:IF day<0 THEN a$="Time overテ":GOTO "game over"
320 INPUT"テラ=",a$
330 IF a$="POHRI" AND dog=1 THEN dop=dop-50:GOTO 380
340 IF a$="DOMO" AND robo=1 THEN rop=rop-50:GOTO 380
350 IF a$="ME" THEN myp=myp-50:GOTO 380
360 IF a$="PIPIH" AND nin=1 THEN nip=nip-50:GOTO 380
370 PRINT"テメ!!":GOTO 150
380 a=PEEK(my-8):PRINT"タニ...";ad$(a);"テス"

```

```

390 a=PEEK(my+8):PRINT"ミナミ..";ad$(a);"テス"
400 a=PEEK(my+1):PRINT"ヒカシ..";ad$(a);"テス"
410 a=PEEK(my-1):PRINT"ニシ..";ad$(a);"テス"
420 /
430 GOTO150
440 LABEL"s1leep"
450 INPUT"クレラ=",a$
460 IFa$="POHRI"ANDdog=1THENDop=150:GOTO510
470 IFa$="DOMO"ANDrobo=1THENrop=150:GOTO510
480 IFa$="PIPIH"ANDnin=1THENNip=150:GOTO510
490 IFa$="ME"THENmyp=150:GOTO510
500 PRINT"ソナノ イタイヨ":GOTO150
510 day=day-5:IFday<=0THENA$="Time overテ":GOTO"game over"
520 GOTO150
530 LABEL"0"
540 RESTORE550:GOSUB2760:GOSUB2680
550 DATA 80,0,240,40,5,80,40,240,100,4,999,,,,80,70,85,75,90,70,95,75,100,70,10
5,75,110,70,120,80,115,85,80,85,-1,-1,200,60,200,55,203,50,205,55,208,50,210,55,
213,50,215,55,218,50,220,55,220,60,200,60,-1,-1,180,100,185,90,190,98,195,90,200
,98,205,90,210
560 DATA 98,215,90,220,98,225,90,230,98,235,90,240,100,-1,-1,999,999
570 PAINT(180,80),col$,0
580 PAINT(420,57),col$,0
590 PAINT(410,98),col$,0
600 GOTO150
610 LABEL"1"
620 RESTORE630:GOSUB2760:GOSUB2680
630 DATA 80,0,240,40,5,80,40,240,100,4,999,,,,100,35,95,30,95,25,103,15,110,25,
110,30,105,35,100,35,-1,-1,170,100,170,90,175,80,180,90,185,80,190,90
640 DATA 195,80,200,90,205,80,210,90,215,80,220,90,225,80,230,90,230,100,-1,-1,9
99,999
650 PAINT(206,25),col$,0
660 PAINT(420,95),col$,0
670 LINE(200,30)-(210,45),PSET,bf,miki$
680 GOTO150
690 LABEL"2"
700 RESTORE710:GOSUB2760:GOSUB2680
710 DATA 80,0,240,40,5,80,40,240,100,4,999,,,,90,90,85,85,80,70,80,60,85,50,95,
45,105,50,110,60,110,70,105,85,100,90,90,90,-1,-1
720 DATA 220,45,215,40,215,35,220,30,225,30,230,35,230,40,225,45,220,45,-1,-1,99
9,999
730 PAINT(190,70),col$,0:PAINT(440,37),col$,0
740 LINE(180,70)-(200,100),PSET,bf,miki$
750 LINE(440,40)-(450,55),PSET,bf,miki$
760 GOTO150
770 LABEL"3"
780 RESTORE790:GOSUB2760
790 DATA80,0,240,40,5,80,40,240,100,4,80,50,240,60,0,90,65,135,85,7,95,85,100,95
,2,125,85,130,95,2,999,,,,
800 LINE(180,65)-(270,85),PSET,2,b
810 LINE(180,65)-(270,85),PSET,2
820 LINE(180,85)-(270,65),PSET,2
830 IFnin=0THEN150
840 COLOR4:PRINTad$(PEEK(my));"ヨ":COLOR2:PRINT"タインクワ PIPIHカ オチソヨ!!":COLOR7
:GOSUB850:GOTO860
850 INPUT"ネ トウスルノ=",c$:RETURN
860 IFc$<>"HELP"THENCOLOR2:PRINT"PIPIH オチシマイマシタ!!":COLOR7:nin=0:GOTO180
870 GOSUB880:GOTO890
880 INPUT"クレラ=",a$:RETURN
890 IFa$<>"PIPIH"THENCOLOR6:PRINT"タスケ イライヨウネ!!":COLOR7:GOTO840
900 GOSUB910:GOTO920
910 INPUT"クレニ=",a$:RETURN
920 IFa$="ME"THENmyp=150:niun=niun+20:GOTO960
930 IFa$="DOMO"ANDrobo=1THENrop=150:niun=niun+20:GOTO960
940 IFa$="POHRI"ANDdog=1THENDop=150:niun=niun+20:GOTO960
950 COLOR 5:PRINTa$;"???":COLOR7:GOTO840
960 COLOR3:PRINT"PIPIH:アリカトウ":COLOR7:GOTO150
970 LABEL"4"
980 LINE(160,0)-(480,40),PSET,bf,CHR$(&H55)+CHR$(&H55)+CHR$(&H55)+CHR$(&HAA)+CHR

```

```

$(&HAA)+CHR$(&HAA):LINE(160,40)-(480,100),PSET,bf,col$
990 CIRCLE(400,75),20,5,.5
1000 PAINT(400,75),5,5
1010 FOR i=1 TO 10: x=INT(RND(1)*280)+200: y=INT(RND(1)*70): LINE(x,y)-(x-40,y+30),PSET,0:NEXT
1020 IF robo=0 THEN 150
1030 COLOR4:PRINT ad$(PEEK(my)): "ヨ♥": COLOR2:PRINT "DOMOカ サヒツイダワ!!": COLOR7
1040 GOSUB 850: IF c$<"HELP" THEN COLOR2:PRINT "DOMOカ シンデシマッタ!!": COLOR7: robo=0: GOTO 180
1050 GOSUB 880: IF a$<"DOMO" THEN COLOR6:PRINT "タスケ! イラナイヨ-ダヨ": COLOR7: GOTO 1040
1060 GOSUB 910: IF a$="ME" THEN myp=mys-20: rou=rou+20: GOTO 1100
1070 IF a$="PIPIH" AND nin=1 THEN nip=nip-20: rou=rou+20: GOTO 1100
1080 IF a$="POHRI" AND dog=1 THEN dop=dop-20: rou=rou+20: GOTO 1100
1090 COLOR5:PRINT a$: "???": COLOR7: GOTO 1040
1100 COLOR4:PRINT "DOMO: タスカッタヨ.....": COLOR7: GOTO 150
1110 LABEL " 5"
1120 RESTORE 1130: GOSUB 2760: GOSUB 2730
1130 DATA 80,0,240,40,5,80,40,240,100,4,999,,,,,160,65,30,0,.5,999,,,,,
1140 PAINT(320,65),0,0: IF dog=0 THEN 150
1150 COLOR4:PRINT ad$(PEEK(my)): "ヨ♥": COLOR2:PRINT "タイヘツ POHRIカ アハニ オチタワ!!"
1160 COLOR7: GOSUB 850: IF c$<"HELP" THEN COLOR2:PRINT "POHRIカ アカツタ コレタアリマシラ...": COLOR7: dog=0: GOTO 180
1170 GOSUB 880: IF a$<"POHRI" THEN COLOR4:PRINT "タスケタケモ イトオモウ": COLOR7: GOTO 1160
1180 GOSUB 910: IF a$="ME" THEN myp=mys-20: dou=dou+20: GOTO 1220
1190 IF a$="DOMO" AND robo=1 THEN rop=rop-20: dou=dou+20: GOTO 1220
1200 IF a$="PIPIH" AND nin=1 THEN nip=nip-20: dou=dou+20: GOTO 1220
1210 COLOR5:PRINT a$: "???": COLOR7: GOTO 1160
1220 COLOR5:PRINT "POURI: アリカトウ": COLOR7: GOTO 150
1230 LABEL " 6"
1240 RESTORE 1250: GOSUB 2760: GOSUB 2680
1250 DATA 80,0,240,40,5,80,40,240,100,4,999,,,,,130,100,115,80,115,65,120,50,125,40,125,50,130,65,200,100,-1,-1,999,999
1260 PAINT(280,90),1,0
1270 COLOR4:PRINT ad$(PEEK(my)): "ヨ♥": COLOR2:PRINT "キヤ-ッ タスカテ-!!"
1280 COLOR7: GOSUB 850: IF c$<"HELP" THEN COLOR2:PRINT "キヤ- フクフクフクフク...": FOR i=1 TO 5000: NEXT: a$="オホレテ": GOTO "game over"
1290 GOSUB 880: IF a$<"ME" THEN PRINT "タスケテ ホシノハ フ-ラ-シ": GOTO 1280
1300 IF dog=0 AND nin=0 AND robo=0 THEN a$="タスケテモラウ アカマカ イカツタノテ": GOTO "game over"
1310 GOSUB 910: IF a$="DOMO" THEN rop=rop-20: myu=myu+20: GOTO 1350
1320 IF a$="POHRI" THEN myu=myu+20: dop=dop-20: GOTO 1350
1330 IF a$="PIPIH" THEN myu=myu+20: nip=nip-20: GOTO 1350
1340 COLOR5:PRINT a$: "???": GOTO 1280
1350 COLOR3:PRINT "MILK: アリカトウ": COLOR7: GOTO 150
1360 LABEL " 7"
1370 RESTORE 1380: GOSUB 2760: GOSUB 2680
1380 DATA 80,0,240,40,5,80,40,240,100,1,999,,,,,160,40,135,40,130,35,165,35,160,40,-1,-1,80,85,100,90,140,80,155,85,175,80,190,80,210,90,240,95,-1,-1,999,999
1390 PAINT(300,38),7,0: PAINT(320,95),2,0
1400 COLOR4:PRINT ad$(PEEK(my+qq)): "ヨ♥": COLOR2:PRINT "イキトマリ!!": COLOR7: GOTO 150
1410 LABEL " 8"
1420 c=1: x=240: FOR i=80 TO 240 STEP 5: LINE(i*2,0)-(x*2,100),PSET,c: c=c+1: IF c=8 THEN c=1
1430 x=x-5: NEXT
1440 c=1: y=100: FOR i=0 TO 100 STEP 5: LINE(160,i)-(480,y),PSET,c: c=c+1: IF c=8 THEN c=1
1450 y=y-5: NEXT
1460 CIRCLE(320,50),10,0: PAINT(320,50),0,0
1470 r=INT(RND(1)*1535)+63744!: IF PEEK(r)=7 THEN 1470
1480 my=r: COLOR2:PRINT "スィコマレテ ミチニマヨッタヨ-": FOR i=1 TO 2000: NEXT: COLOR2
1490 qq=0: GOTO "go"
1500 LABEL " 9"
1510 RESTORE 1520: GOSUB 2760: RESTORE 1530: LINE(200,60)-(280,80),PSET,0,b: GOSUB 2680
1520 DATA 80,0,240,100,1,999,,,,,
1530 DATA 100,60,115,45,125,45,140,60,140,80,170,70,170,50,155,35,145,35,115,45,125,45,155,35,170,50,140,60,-1,-1,100,80,120,100,210,100,170,70,-1,-1,999,999
1540 PAINT(300,90),0,0: a$=CHR$(0)+CHR$(&HAA)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(&H55)+CHR$(0)
1550 PAINT(246,44),2,0: a$=CHR$(240,70),a$,0: PAINT(290,50),a$,0: PAINT(300,65),a$,0
1560 PRINT "17シヨ-7 -50....": myu=myu-50: dou=dou-50: niu=niu-50: rou=rou-50: GOTO 150
1570 LABEL " 10"
1580 RESTORE 1590: GOSUB 2760: GOSUB 2680

```

```

1590 DATA 80,0,240,100,3,999,,,,,130,100,110,65,125,50,140,50,125,65,145,100,150
,100,140,50,135,50,135,45,130,50,120,40,120,30
1600 DATA 125,30,130,25,130,30,140,30,140,40,135,45,-1,-1,115,25,120,55,-1,-1,14
5,25,160,100,-1,-1,150,50,170,40,195,20,205,10,191,15,165,25,149,45,160,20,200,0
1610 DATA195,10,191,15,-1,-1,123,33,127,33,128,34,128,39,127,40,126,40,125,39,12
5,35,127,33,-1,-1,130,33,135,33,136,34,136,39,135,40,134,40,133,39,133,35,135,33
,-1,,999,,
1620 CIRCLE(260,25),15,0,1,0,180
1630 PAINT(260,15),0,0:PAINT(240,65),2,0:PAINT(270,65),2,0:PAINT(360,15),6,0:PAI
NT(340,30),6,0:PAINT(260,42),hada$,0:PAINT(268,48),hada$,0
1640 PAINT(252,38),0,0:PAINT(268,38),0,0:PRINT"17ｼﾞョウ & ｷﾎﾞｳ +30":myu=myu+30:myd
=myd+30:rou=rou+30:rod=rod+30:niu=niu+30:nid=nid+30:dou=dou+30:dod=dod+30:POKEmy
,1:GOTO150
1650 LABEL"11"
1660 GOTO"0"
1670 LABEL"12"
1680 RESTORE1690:GOSUB2760
1690 DATA 80,0,240,70,3,155,5,160,15,6,150,18,165,20,6,155,20,158,70,5,158,20,16
0,70,1,999,,,,,
1700 LINE(160,70)-(480,100),PSET,bf,CHR$(0)+CHR$(&HAA)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(&H5
5)+CHR$(0)
1710 COLOR4:PRINTad$(PEEK(my));" ﾖ♥":COLOR7:GOSUB850:IFc$<>"GET"THEN180
1720 FORi=63744!TO63744!+1535:IFPEEK(i)=12THENPOKEi,2
1730 NEXT:gs=1:PRINT"O.K. ":GOTO"2"
1740 LABEL"13"
1750 RESTORE1760:GOSUB2760:GOSUB2680
1760 DATA80,0,240,60,5,80,60,240,100,4,125,45,155,75,6,130,75,150,100,1,999,,,,,
1770 DATA 130,40,130,30,150,30,150,40,140,45,130,40,125,30,125,25,130,20,140,15,
150,20,155,25,155,30,150,40,-1,,130,50,130,75,-1,,150,50,150,75,-1,,140,80,140,1
00,-1,,999,
1780 PAINT(280,25),0,0:PAINT(280,35),hada$,0:COLOR4:PRINTad$(PEEK(my));" ﾀｲﾙ":C
OLOR5:PRINT"BOY:ｶﾝﾊﾞﾚ!!":PRINT"ｷﾎﾞｳ +30":COLOR7:myd=myd+30:dod=dod+30:nid=nid+3
0:rod=rod+30:POKEmy,2:GOTO150
1790 LABEL"14"
1800 LINE(160,0)-(480,100),PSET,5,bf:RESTORE1810:GOSUB2680
1810 DATA 150,40,140,35,140,25,144,25,145,20,147,25,153,25,155,20,156,25,160,25,
160,35,150,40,145,40,135,35,130,25,140,15,145,13,155,13,160,15,170,25,165,35,155
,40,150,40,155,40
1820 DATA 150,65,145,40,140,45,140,65,160,65,160,45,155,40,160,45,155,65,145,65,
140,45,140,65,135,90,165,90,160,65,-1,-1,140,18,160,18,155,16,145,16,140,18,-1,-
1,999,999
1830 PAINT(270,25),3,0:PAINT(300,30),hada$,0:PAINT(290,50),7,0:PAINT(300,80),2,0
:PAINT(310,55),7,0:PAINT(300,45),1,0:PAINT(284,62),1,0:PAINT(316,62),1,0:PAINT(3
00,17),6,0
1840 LINE(290,65)-(310,70),PSET,bf,hada$:LINE(290,90)-(310,100),PSET,bf,hada$:LI
NE(300,90)-(300,100),PSET,0
1850 COLOR4:PRINTad$(PEEK(my));" ﾀｲﾏｽ":COLOR5:PRINT"GAL:ｶﾝﾊﾞﾅﾅﾅ":PRINT"17ｼﾞョウ
+30":COLOR7:myu=myu+30:dou=dou+30:niu=niu+30:rou=rou+30:POKEmy,1:GOTO150
1860 LABEL"15"
1870 RESTORE1880:GOSUB2760:GOSUB2680:GOSUB2730
1880 DATA 80,0,240,60,5,80,60,240,100,4,999,,,,,155,35,150,40,140,40,140,30,150,
30,155,35,155,60,140,45,135,45,155,60,175,45,170,45,155,60,-1,-1,135,40,140,35,1
35,35,140,35
1890 DATA 135,30,-1,,999,,135,30,1,6,1,135,35,1,6,1,135,40,1,6,1,999,,,,,
1900 PAINT(290,35),3,0:PAINT(340,48),4,0:PAINT(280,47),4,0
1910 COLOR4:PRINTad$(PEEK(my));" ﾖ♥":COLOR7:GOSUB850:IFc$<>"GET"THEN180
1920 GOSUB910:IFa$="DOMO"ANDrobo=1THEN1950
1930 IFa$="PIPIH"ANDnin=1THEN1950
1940 COLOR2:PRINTa$;"???":COLOR7:GOTO1910
1950 PRINT"O.K. ":POKEmy,0:sf=sf+1:GOTO150
1960 LABEL"16"
1970 RESTORE1980:GOSUB2760:GOSUB2680
1980 DATA 80,0,240,100,2,999,,,,,160,90,130,50,130,20,140,0,150,20,170,20,180,0,
190,20,190,50,160,90,-1,,100,70,95,40,100,30,110,25,130,25
1990 DATA 115,30,125,65,110,35,115,70,105,40,105,70,100,40,100,70,-1,,220,70,225

```



```

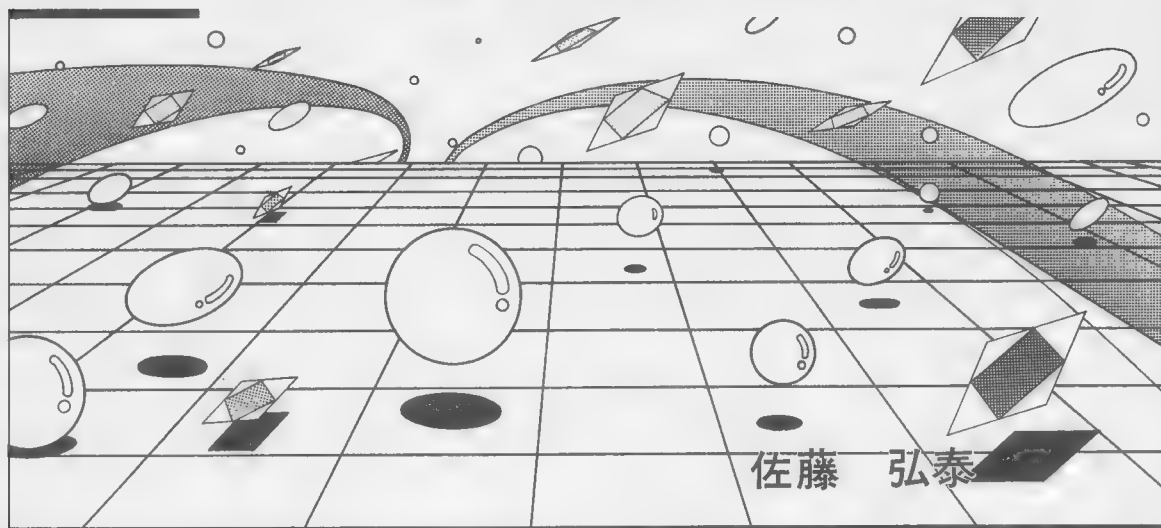
,40,220,30,210,25,190,25,210,30,195,65,215,35,205,70,215,40,215,70,220,40,220,70
,-1,
2000 DATA 140,50,155,55,165,55,180,50,160,80,140,50,147,53,150,60,151,54,-1,,168
,54,170,60,172,53,-1,,155,35,155,45,140,30,155,35,165,35,180,30,165,45,165,35,-1
,,999,
2010 PAINT(320,25),0,0:PAINT(210,35),0,0:PAINT(430,33),0,0:PAINT(298,55),7,0:PAI
NT(340,55),7,0:PAINT(304,35),6,0:PAINT(336,35),6,0
2020 pm=50:dm=0:um=50
2030 COLOR4:PRINTad$(PEEK(my));" ヌ":COLOR7:GOSUB850:IFc$(">")"ATTACK"THENA$="ヨウカイニ
ワレテ":GOTO"game over"
2040 GOTO2060
2050 INPUT"ナニヲ"=,a$:RETURN
2060 GOSUB880:IFa$="ME"THENC$="my":myp=myp-pm:myu=myu-um:myd=myd-dm:GOTO2110
2070 IFa$="DOMO"ANDrobo=1THENC$="ro":rop=rop-pm:rou=rou-um:rod=rod-dm:GOTO2110
2080 IFa$="POHRI"ANDdog=1THENC$="do":dop=dop-pm:dou=dou-um:dod=dod-dm:GOTO2110
2090 IFa$="PIPIH"ANDnin=1THENC$="ni":nip=nip-pm:niu=niu-um:nid=nid-dm:GOTO2110
2100 COLOR5:PRINTa$;"???":COLOR7:GOTO2030
2110 GOSUB2050:IFa$="NORMAL"THEN2200
2120 IFa$="S.F."ANDsf=0THEN2150
2130 IFa$="G.S."THENPRINT"G.S. ヲハキメヲシ":GOTO2030
2140 PRINT"???":GOTO2030
2150 IFc$="my"THENmyp=myp+pm
2160 IFc$="do"THENDop=dop+pm
2170 IFc$="ni"THENNip=nip+pm
2180 IFc$="ro"THENrop=rop+pm
2190 sf=sf-1:PRINT"ヨウカイハ ヌツタ":GOTO150
2200 PRINT"ヨウカイハ シンダ" :POKEmy,0:GOTO150
2210 LABEL"17"
2220 RESTORE2230:GOSUB2760:GOSUB2680:GOSUB2730
2230 DATA 80,0,240,100,3,999,,,,130,100,120,70,140,55,140,30,125,25,130,10,155,
10,160,25,145,30,145,55,165,70,155,100,-1,,999,,135,20,5,0,1,150,20,5,0,1,999,,
,,
2240 PAINT(270,20),6,0:PAINT(300,20),6,0:PAINT(280,80),CHR$(85)+CHR$(255)+CHR$(8
5)+CHR$(170)+CHR$(255)+CHR$(170),0
2250 pm=30:um=0:dm=-10:GOTO2030
2260 LABEL"18"
2270 RESTORE2280:GOSUB2760:GOSUB2680
2280 DATA 80,0,240,100,4,120,0,200,100,1,999,,,,155,20,140,25,135,30,140,35,155
,40,165,40,180,35,185,30,180,25,165,20,155,20,150,30,155,40,165,40,170,30,165,20
,-1,
2290 DATA 160,25,155,30,160,35,165,30,160,25,-1,,220,0,200,20,200,100,240,60,-1,
,999,,
2300 PAINT(440,40),0,0:PAINT(350,30),7,0:PAINT(290,30),7,0:PAINT(306,30),2,0:PAI
NT(320,30),0,0
2310 pm=30:um=-10:dm=0:GOTO2030
2320 LABEL"19"
2330 RESTORE2340:GOSUB2760:GOSUB2680
2340 DATA 80,0,240,60,3,80,60,240,100,0,999,,,,80,40,140,55,240,40,-1,,148,43,1
40,50,135,43,130,30,145,10,135,30,150,30,165,10,155,30,140,55,135,43,140,50,148,
43,-1,,999,
2350 PAINT(180,50),0,0:PAINT(280,35),0,0:CIRCLE(290,10),2,6:CIRCLE(330,10),2,6
2360 IFgs=0THENA$="アツマニワレテ":GOTO"game over"
2370 COLOR4:PRINTad$(PEEK(my));" ヌ!":COLOR7:GOSUB850:IFc$(">")"ATTACK"THENGs=0:GOTO
2360
2380 PRINT"O.K. アツマニワレテ" :POKEmy,1:GOTO150
2390 LABEL"20":GOTO"2"
2400 LABEL"21"
2410 RESTORE2420:GOSUB2760:GOSUB2680
2420 DATA 80,0,240,100,5,120,45,150,80,1,125,81,145,100,4,999,,,,125,27,125,35,
135,60,145,35,145,27,145,35,140,40,130,40,125,35,-1,,135,34,132,37,134,40,-1,,13
3,28,133,31
2430 DATA 127,35,127,28,133,28,-1,,136,28,136,31,142,35,142,31,136,28,-1,,145,45
,140,70,130,75,145,80,150,70,-1,,125,55,125,80,-1,,999,
2440 CIRCLE(270,27),10,0,1,0,180
2450 PAINT(270,20),hada$,0:PAINT(270,45),7,0:LINE(260,75)-(270,100),PSET,2,bf:PA
INT(250,32),7,0:PAINT(280,32),7,0
2460 PRINT"オハキメヲ -50":myd=myd-50:rod=rod-50:nid=nid-50:dod=dod-50:GOTO150
2470 LABEL"22"
2480 CLS0:RESTORE2490:GOSUB2760:GOSUB2680
    
```

```

2490 DATA 80,0,240,100,5,999,, , ,80,100,190,20,150,100,160,100,190,20, , -1, -1,999,
2500 PAINT(280,70),MIKI$,0:PAINT(300,99),CHR$(0)+CHR$(85)+CHR$(85)+CHR$(0)+CHR$(
170)+CHR$(170),0
2510 LINE(340,0)-(320,10),PSET,7:LINE-(330,15),PSET,7:LINE-(360,20),PSET,7:LINE-
(350,25),PSET,7:LINE-(400,30),PSET,7:LINE-(480,30),PSET,7:LINE-(480,0),PSET,7:LI
NE-(340,0),PSET,7
2520 PAINT(400,10),7,7
2530 FOR I=1 TO 10:X=INT(RND(1)*320)+160:Y=INT(RND(1)*100):LINE(370,25)-(X,Y),PSET,
6:NEXT
2540 COLOR2:CLS:PRINT"アナタハツイニ テンノ ミチハ ツキマシタ"
2550 PLAY"v15c3e3g5-b3d3g5c3e3g5e5:v10c3c3c5d5d5c5c5c5:v8e3c3e3c3e3c3e3c3e3c3c
3e3c3
2560 COLOR6:PRINT"オメテトウ ヒロクンモ ヨロコンテール"
2570 COLOR3:FOR I=1 TO 21:PRINTMID$("コレヲ ミンナノカカイカ カウ!!",I,1):BEEP:BEEP:NEXT:PR
INT"!":COLOR6:FOR I=1 TO 8:PRINTMID$("THE END",I,1):PLAY"C0E0":NEXT:FOR I=1 TO 2000:N
EXT:PRINT"?"
2580 PLAY"C0+C0C0+C0C0+C0C0+C0C0+C0C0+C0C0":INIT:END
2590 LABEL"list"
2600 PRINT"          タイリョク      ヲウシ ヲウ      キホウ"
2610 PRINTUSING"MILK :      ###      ###      ###";myp,myu,myd
2620 IFrobo=1THENPRINTUSING"DOMO :      ###      ###      ###";rop,rou,rod
2630 IFdog=1THENPRINTUSING"POHRI:      ###      ###      ###";dop,dou,dod
2640 IFnin=1THENPRINTUSING"PIPIH:      ###      ###      ###";nip,niu,nid
2650 PRINT"S.F."";sf
2660 IFgs=1THENPRINT"G.S.アリ":GOTO150
2670 PRINT"G.S.ヲシ":GOTO150
2680 /
2690 READx,y:IFx=999THENRETURN
2700 LINE(x*2,y)-(x*2,y),PSET,0
2710 READx,y:IFx=-1THEN2680
2720 LINE-(x*2,y),PSET,0:GOTO2710
2730 /
2740 READx,y,l,c,z:IFx=999THENRETURN
2750 CIRCLE(x*2,y),l,c,z:GOTO2730
2760 /
2770 READx,y,x1,y1,c:IFx=999THENRETURN
2780 LINE(x*2,y)-(x1*2,y1),PSET,c,bf:GOTO2760
2790 LABEL"Kawamura"
2800 IFmyp<=0THENa$="タイリョク フシテ":GOTO"game over"
2810 IFmyu<=0THENa$="ヲウシ ヲウカ" ツキテ":GOTO"game over"
2820 IFmyd<=0THENa$="キホウカ" フクナリ":GOTO"game over"
2830 IFdop<=0THENdog=0
2840 IFdou<=0THENdog=0
2850 IFdod<=0THENdog=0
2860 IFrop<=0THENdobo=0
2870 IFrou<=0THENdobo=0
2880 IFrod<=0THENdobo=0
2890 IFnip<=0THENnin=0
2900 IFniu<=0THENnin=0
2910 IFnid<=0THENnin=0
2920 RETURN
2930 LABEL"game over"
2940 INIT:CLS4:LOCATE0,5:PRINT"                                GAME OVER"
2950 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:COLOR2:PRINT"アナタハ "a$;" ケーダ オール":PRINT:COLOR7:PRINT:P
RINT"          TRY AGAIN?(Y/N)"
2960 KEY0,"":IFINKEY$(0)="Y"THEN2990
2970 IFINKEY$(0)="N"THENEND
2980 GOTO2960
2990 KEY0,"":FOR I=1 TO 1000:NEXT:CLS4:PRINT"DATAヲ LOADシマスカ?(Y/N)";
3000 A$=INPUT$(1)
3010 IFA$="Y"THEN3040
3020 IFA$="N"THENRUN
3030 GOTO3000
3040 PRINT:PRINT"DATA TAPE SET O.K?":FOR I=1 TO 1000:NEXT
3050 KEY0,"":IFINKEY$(0)=" "THEN3050
3060 PRINT:PRINT"LOADING DATA":LOADM
3070 REW
3080 IFCMT=1THENEJECT:RUN
3090 GOTO3080

```

第8章 ATTACK ZERO FIGHTER



1.はじめに

最近すぐれたグラフィック機能を持つマイコンが多く出ていますが、ゲームを楽しむ上で長時間をかけて行う難しいものでも、画面に表示されるものが単に文字や数字だけであったり、また小さなキャラクタがこまごまと動くだけでは、せっかくのグラフィック機能が半減してしまいます。そこで、見ていだけでも楽しくなるようなゲームを作りたいと思い、次の点に焦点を合わせてプログラムをまとめました。

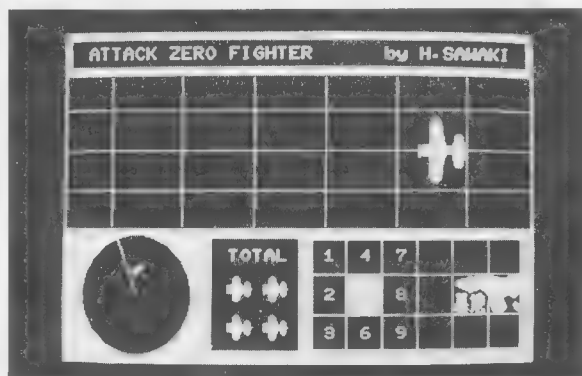
- ①できる限り大きなキャラクタを使う。
- ②大きなキャラクタをアニメ的に動かす。
- ③KEY操作を少なくして、連続的な動きを作りマイコンに判断をさせる。
- ④最初と終わりには、和音を使ったメロディーを入れる。
- ⑤ゲームの終了は、ドラマチックにする。

2.ゲーム内容

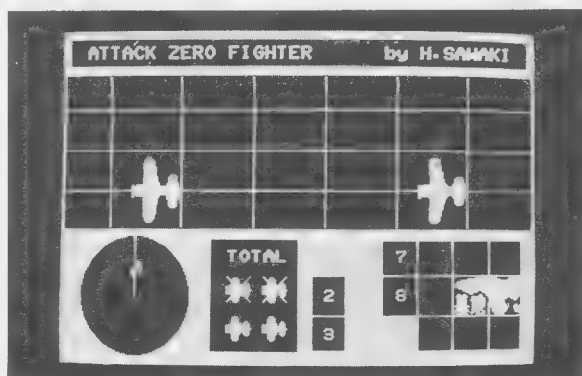
ここは南太平洋の前線基地、偵察機を飛ばして敵艦隊を探しだし、攻撃してください。

テープをLOADし、RUNを実行後、数分間待つ

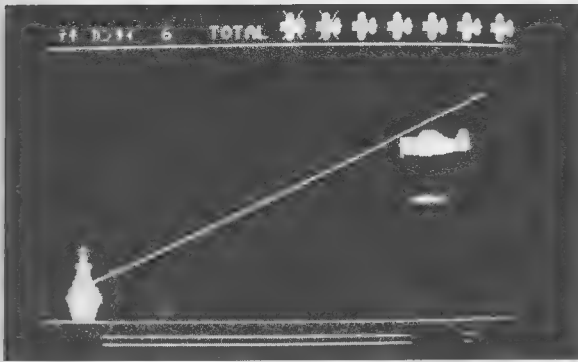
てください。タイトルが表示され、メロディが流れてスタートです。偵察海域を尋ねてきますので、画面右下の地図番号の1～9をKEYINしてくだ



〈写真1〉敵艦隊はいずこ



〈写真2〉危な〜い! 敵機接近



《写真3》敵機発見!! 魚雷発射

さい。敵戦闘機に出会うと攻撃されますので、キーボード右上の、 \square KEY上、 \oplus KEY中、 \equiv KEY下、を押して逃げてください。

敵艦隊を発見すると画面が変わり、攻撃に移ります。侵入高度を尋ねてきますので、1高い～9低いをKEYINしてください。魚雷攻撃は、SPACEKEYで行います。なお魚雷攻撃は、攻撃機

が画面中央を過ぎると発射できません。敵艦隊と空母をすべて撃沈してゲームは終わりです。

夕日の中を飛ぶZERO FIGHTERは感動的です。

3. プログラム説明

X1のフリーエリア25Kバイトのほとんどを使いました。ユーザー定義のキャラクタを128個も定義し、このDATAだけで10Kバイト以上使っています。最初プログラムの中にREMを入れて、わかりやすくしたのですが、メモリ容量がたりなくなり全部消してしまいました。

10～1630：偵察用

1640～2480：敵攻撃用

2490～3460：GOSUB定義用

3470～4870：キャラクタDATA

4880～5470：GOSUB定義用

《パソコンテレビX1 ATTACK ZERO FIGHTER プログラムリスト》

```

10 REM **** ATTACK ZERO FIGHTER      ****
20 REM ****   by H.SAWAKI 1983年10月  ****
30 INIT:CLS:CLR:SCREEN 0,0,0:CLICK OFF:REPEATOFF
40 WIDTH 40
50 LINE (85,90)-(210,108),PSET,4,B
60 LOCATE 12,12:PRINT "JUST A MOMENT"
70 FOR I=0 TO 140:A$="":FOR J=1 TO 24:READ A:A$=A$+CHR$(A):NEXT
80 DEF CHR$(I)=A$:NEXT
90 CLS 4:S=12:M=6:P=1:N=0
100 LINE (0,0)-(319,198),PSET,7,B
110 LINE (0,23)-(319,23),PSET,7
120 LINE (3,3)-(316,20),PSET,7,B
130 LINE (3,3)-(316,20),PSET,7,B
140 LINE (0,115)-(319,115),PSET,7
150 LINE (167,120)-(312,191),PSET,7,B
160 LINE (168,121)-(311,190),PSET,1,B
170 FOR I=191 TO 263 STEP 24
180 LINE (I,121)-(I,190),PSET,1:NEXT
190 LINE (288,121)-(288,190),PSET,1
200 LINE (168,143)-(310,143),PSET,1
210 LINE (168,168)-(310,168),PSET,1
220 CIRCLE (50,156),38,7
230 LINE (100,120)-(160,191),PSET,7,B
240 PAINT (1,1),1,7:PAINT (90,120),1,7
250 COLOR 6:FOR I=1 TO 7 STEP 3:LOCATE 20+I,16:PRINT I:NEXT
260 FOR I=2 TO 8 STEP 3:LOCATE 19+I,19:PRINT I:NEXT
270 FOR I=3 TO 9 STEP 3:LOCATE 18+I,22:PRINT I:NEXT:COLOR 7
280 GOSUB 4870
290 FOR I=1 TO 318 STEP 48
300 LINE (I,25)-(I,113),PSET,3
310 LINE (I+16,25)-(I+16,113),PSET,5
320 LINE (I+32,25)-(I+32,113),PSET,6
330 NEXT
340 FOR I=19 TO 115 STEP 24
350 LINE (I,I)-(318,I),PSET,1

```

```

360 NEXT
370 GOSUB 5190
380 COLOR 7:LOCATE 2,1:PRINT "ATTACK ZERO FIGHTER"
390 LOCATE 27,1:PRINT "by H.SAWAKI"
400 FOR Y=18 TO 21 STEP 3
410 I=14:GOSUB 4900:NEXT
420 LOCATE 14,16:PRINT "TOTAL"
430 LINE(50,156)-(50,119),PSET,4
440 COLOR 7:LOCATE 4,6:PRINT "1941年 ココハ ミヅミ タイハイヨウ センセン キチ"
450 COLOR 3:LOCATE 4,8:PRINT "-- ATTACK ZERO FIGHTER GAME --"
460 COLOR 7:GOSUB 5390
470 LOCATE 4,6:PRINT "
480 LOCATE 4,8:PRINT "
490 Y=6:GOSUB 5290
500 WX=INT(RND(1)*4)+4:WY=INT(RND(1)*4)+17
510 W=INT(RND(1)*9+1):D=INT(RND(1)*9+1):E=INT(RND(1)*9+1)
520 F=INT(RND(1)*9+1):G=INT(RND(1)*9+1)
530 R=INT(RND(1)*9+1):T=INT(RND(1)*9+1):U=INT(RND(1)*9+1)
540 LOCATE 4,8:PRINT "
550 LOCATE 12,10:PRINT "
560 LOCATE WX,WY:PRINT "
570 LOCATE WX,WY+1:PRINT "
580 LOCATE EX,EY:PRINT "
590 EX=INT(RND(1)*4)+4:EY=INT(RND(1)*4)+17
600 COLOR 7:LOCATE 4,8:PRINT "テキカンタイ コウゲキノラメ タイサツキ ハッパン !!!"
610 COLOR 6:LOCATE 12,10:PRINT "タイサツ カイイキ ラ INPUT----"
620 A$=INKEY$(0):A=ASC(A$)-48
630 IF A$="" THEN 600
640 ON A GOTO 650,660,670,680,690,700,710,720,730
650 PAINT(170,122),2,1:GOTO 740
660 PAINT(170,145),2,1:GOTO 740
670 PAINT(170,170),2,1:GOTO 740
680 PAINT(200,122),2,1:GOTO 740
690 PAINT(200,145),2,1:GOTO 740
700 PAINT(200,170),2,1:GOTO 740
710 PAINT(220,122),2,1:GOTO 740
720 PAINT(220,145),2,1:GOTO 740
730 PAINT(220,170),2,1:GOTO 740
740 COLOR 7
750 LOCATE 4,8:PRINT "
760 LOCATE 12,10:PRINT "
770 IF A=W THEN GOTO 810
780 IF A=D OR A=E OR A=F OR A=G OR A=R OR A=T OR A=U THEN GOTO 800
790 GOTO 820
800 GOSUB 4930:GOTO 820
810 GOSUB 4940:GOTO 820
820 I=30:Y=6:GOSUB 2610
830 FOR J=1 TO 2
840 FOR I=0 TO 360 STEP 20
850 X=RAD(I):Y=37*SIN(X):Z=37*COS(X)
860 XA=50+Y:XB=156-Z
870 GOSUB 5190
880 LINE(50,156)-(XA,XB),PSET,4
890 LINE(50,156)-(XA,XB),PRESET
900 NEXT:NEXT
910 IF A=W THEN GOTO 980
920 IF A=D OR A=E OR A=F OR A=G OR A=R OR A=T OR A=U THEN GOTO 1000
930 LOCATE 4,8:PRINT "テキ カンタイ ハッパン テキス"!!!!:BEEP
940 LINE(50,156)-(50,119),PSET,4
950 FOR I=6 TO 10
960 LOCATE 30,1:PRINT " ":NEXT
970 PAUSE 20:GOTO 550
980 COLOR4:LOCATE 2,8:PRINT "テキカンタイ ハッパン !! ATTACK !!!":COLOR7
990 GOSUB 5390:CLS 4:PALET 3,3:PALET 5,5:PALET 6,6:GOTO 1640
1000 LINE(50,156)-(50,119),PSET,4
1010 FOR I=30 TO 7 STEP -1
1020 Y=6:GOSUB 2610:GOSUB 5190
1030 GOSUB 5000:NEXT
1040 GOSUB 2610

```

```

1050 FOR J=0 TO 12
1060 TY=INT(RND(1)*10)
1070 IF TY=0 OR TY=1 OR TY=2 THEN TY=3
1080 IF TY=4 OR TY=5 THEN TY=6
1090 IF TY=7 OR TY=8 THEN TY=9
1100 GOSUB 5190
1110 I=30:X=30:GOSUB 5260:GOSUB 5130
1120 FOR L=0 TO 40
1130 C$=INKEY$
1140 IF C$="-" THEN 1190
1150 IF C$="+" THEN 1200
1160 IF C$="=" THEN 1210
1170 NEXT
1180 GOTO 1220
1190 I=6:GOSUB 5260:Y=3:GOSUB 2610:GOTO 1220
1200 I=6:GOSUB 5260:Y=6:GOSUB 2610:GOTO 1220
1210 I=6:GOSUB 5260:Y=9:GOSUB 2610:GOTO 1220
1220 TA=TY*8+19
1230 LINE(240,TA)-(50,TA),PSET,2:BEEP
1240 LINE(240,TA)-(50,TA),PSET,1
1250 IF TY=Y THEN GOTO 1480
1260 NEXT
1270 FOR I=0 TO 38 STEP 2
1280 GOSUB 5190
1290 FOR Y=3 TO 13
1300 LOCATE I,Y:PRINT "■"
1310 NEXT:NEXT:PAUSE 10
1320 FOR I=0 TO 6 STEP 2
1330 GOSUB 5190
1340 GOSUB 5230:NEXT
1350 CGEN 1:LOCATE 6,6:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(96)
1360 LOCATE 6,7:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(97)
1370 LOCATE 6,8:PRINT#0 CHR$(99)+CHR$(100)
1380 LOCATE 6,9:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(103)
1390 LOCATE 6,10:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(102):CGEN 0
1400 I=8:GOSUB 5230:GOSUB 5190
1410 CGEN 1:LOCATE 8,7:PRINT#0 CHR$(98)+CHR$(105)
1420 LOCATE 8,8:PRINT#0 CHR$(101)+CHR$(106)
1430 LOCATE 8,9:PRINT#0 CHR$(104)+CHR$(107):CGEN 0
1440 FOR I=10 TO 38 STEP 2
1450 GOSUB 5190:GOSUB 5230:NEXT
1460 LOCATE 15,8:PRINT "コウケキ カイヒシク ---":PAUSE 20
1470 I=6:GOSUB 5260:A$="":GOTO 550
1480 I=30:GOSUB 5260
1490 I=6:Y=Y+1:GOSUB 4960:GOSUB 5260:PAUSE 3
1500 GOSUB 4960:GOSUB 5260:PAUSE 3
1510 GOSUB 4960:GOSUB 5260
1520 N=N+1
1530 ON N GOTO 1540,1560,1580,1600
1540 LINE(112,144)-(127,159),PSET,2
1550 LINE(112,159)-(127,144),PSET,2:GOTO 1630
1560 LINE(136,144)-(151,159),PSET,2
1570 LINE(136,159)-(151,144),PSET,2:GOTO 1630
1580 LINE(112,168)-(127,185),PSET,2
1590 LINE(112,185)-(127,168),PSET,2:GOTO 1630
1600 LINE(136,168)-(151,185),PSET,2
1610 LINE(136,185)-(151,168),PSET,2
1620 IF N=4 THEN GOSUB 3100
1630 GOTO 550
1640 LINE(0,184)-(319,184),PSET,1
1650 LINE(0,193)-(319,193),PSET,0
1660 LINE(0,198)-(319,198),PSET,0
1670 FOR K=20 TO 38 STEP 3
1680 CGEN 1:LOCATE K,0:PRINT#0 CHR$(92)+CHR$(93)
1690 LOCATE K,1:PRINT#0 CHR$(94)+CHR$(95)
1700 CGEN 0:NEXT
1710 LINE(0,18)-(319,18),PSET,7
1720 LOCATE 14,1:PRINT "TOTAL"
1730 COLOR3:LOCATE 1,1:PRINT "ラキ カンタイ":COLOR7:LOCATE 9,1:PRINT "M

```

```

1740 LINE (0, 193)-(319, 198), PRESET, BF
1750 FOR I=0 TO 3
1760 ZA=INT(310*RND(1)):ZB=INT(310*RND(1))
1770 LINE (ZA, 193)-(ZB, 193), PSET, 5
1780 LINE (ZA, 198)-(ZB, 198), PSET, 1
1790 NEXT
1800 LOCATE 9, 1:PRINT M
1810 I=2:Y=17
1820 IF M<3 THEN GOTO 1840
1830 XX=32:GOSUB 2740:GOTO 1850
1840 XX=45:GOSUB 2670
1850 COLOR 7:LOCATE 6, 12:PRINT "シンニウ コウトウ" (1 - 9) "
1860 B$=INKEY$(0):B=ASC(B$)-48
1870 IF B$="" THEN 1850
1880 IF B$="1" OR B$="2" OR B$="3" OR B$="4" OR B$="5" OR B$="6" OR B$="7" OR B$="8" OR B$="9" THEN 1890 ELSE 1850
1890 Y=B+3
1900 LOCATE 6, 12:PRINT "
1910 FOR I=34 TO 20 STEP -1
1920 GOSUB 2490
1930 XA=INT(270*RND(1)+40):YA=INT(96*RND(1))
1940 LINE (XX, 160)-(XA, YA+19), PSET, 6
1950 LINE (XX, 160)-(XA, YA+19), PSET, 0
1960 IF I=INT(XA/8) THEN GOTO 2910
1970 K$=INKEY$(0):IF K$="" THEN 2050
1980 GOSUB 3050
1990 NEXT
2000 FOR I=19 TO 3 STEP -1
2010 GOSUB 2530:GOSUB 3050:NEXT
2020 FOR I=2 TO 1 STEP -1
2030 GOSUB 2570:GOSUB 3050:NEXT
2040 GOTO 1740
2050 FOR X=I TO 1 STEP -1
2060 GOSUB 5050
2070 YZ=Y+4+(I-X)
2080 IF YZ>22 THEN GOTO 2190
2090 GOSUB 5090
2100 XA=INT(270*RND(1)+40):YA=INT(96*RND(1))
2110 LINE (XX, 160)-(XA, YA+19), PSET, 6
2120 LINE (XX, 160)-(XA, YA+19), PSET, 0
2130 IF Y=INT(YA/8) THEN GOTO 3020
2140 LOCATE X, Y:PRINT "
2150 LOCATE X, Y+1:PRINT "
2160 LOCATE X, Y+2:PRINT "
2170 LOCATE X, YZ:PRINT "
2180 NEXT
2190 CGEN 0:COLOR 7:LOCATE X, 22:PRINT "
2200 PAUSE 1:LOCATE X, 22:PRINT "
2210 FOR I=X TO 3 STEP -1
2220 CGEN 1:LOCATE I, Y:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(9)+CHR$(0)+CHR$(10)
2230 LOCATE I, Y+1:PRINT#0 CHR$(3)+CHR$(4)+CHR$(5)+CHR$(11)+CHR$(12)+CHR$(13)
2240 LOCATE I, Y+2:PRINT#0 CHR$(50)+CHR$(51)+CHR$(52)+CHR$(53)+CHR$(54)+CHR$(0)
2250 YZ=23
2260 LOCATE I, YZ:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(55)+CHR$(56)+CHR$(57)+CHR$(0)+CHR$(0)
2270 CGEN 0
2280 XA=INT(160*RND(1)+40):XB=INT(88*RND(1)+40):YA=INT(80*RND(1)):YB=183
2290 LINE (XX, 160)-(XA, YA+19), PSET, 6
2300 LINE (XX, 160)-(XB, YB), PSET, 2
2310 LINE (XX, 160)-(XA, YA+19), PSET, 0
2320 LINE (XX, 160)-(XB, YB), PSET, 0
2330 GOSUB 3050
2340 LOCATE I, YZ:PRINT "
2350 IF I=INT(XB/8) THEN GOTO 2910
2360 NEXT
2370 FOR J=0 TO 4
2380 I=2:Y=20:GOSUB 4960
2390 I=1:Y=19:GOSUB 3050
2400 I=2:Y=19:GOSUB 5110
2410 PAUSE 2:LOCATE 2, 19:PRINT "

```

```

2420 Y=18:GOSUB 5110
2430 PAUSE 2:LOCATE 2,18:PRINT "    "
2440 LOCATE 2,17:PRINT "    "
2450 NEXT
2460 M=M-1:LOCATE 9,1:PRINT M
2470 IF M=0 THEN GOTO 3240
2480 GOTO 1740
2490 CGEN 1:LOCATE I,Y:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(9)+CHR$(0)+CHR$(10)
2500 LOCATE I,Y+1:PRINT#0 CHR$(3)+CHR$(4)+CHR$(5)+CHR$(11)+CHR$(12)+CHR$(13)
2510 LOCATE I,Y+2:PRINT#0 CHR$(6)+CHR$(7)+CHR$(8)+CHR$(14)+CHR$(15)+CHR$(0)
2520 CGEN 0:RETURN
2530 CGEN 1:LOCATE I,Y:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(16)+CHR$(17)+CHR$(24)+CHR$(0)+CHR$(25)
2540 LOCATE I,Y+1:PRINT#0 CHR$(18)+CHR$(19)+CHR$(20)+CHR$(26)+CHR$(27)+CHR$(28)
2550 LOCATE I,Y+2:PRINT#0 CHR$(21)+CHR$(22)+CHR$(23)+CHR$(29)+CHR$(30)+CHR$(31)
2560 CGEN 0:PAUSE 1:RETURN
2570 CGEN 1:LOCATE I,Y:PRINT#0 CHR$(32)+CHR$(33)+CHR$(34)+CHR$(41)+CHR$(42)+CHR$(43)
2580 LOCATE I,Y+1:PRINT#0 CHR$(35)+CHR$(36)+CHR$(37)+CHR$(44)+CHR$(45)+CHR$(46)
2590 LOCATE I,Y+2:PRINT#0 CHR$(38)+CHR$(39)+CHR$(40)+CHR$(47)+CHR$(48)+CHR$(49)
2600 CGEN 0:PAUSE 2:RETURN
2610 CGEN 1:LOCATE I,Y:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(96)+CHR$(0)+CHR$(0)
2620 LOCATE I,Y+1:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(97)+CHR$(98)+CHR$(105)
2630 LOCATE I,Y+2:PRINT#0 CHR$(99)+CHR$(100)+CHR$(101)+CHR$(106)
2640 LOCATE I,Y+3:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(103)+CHR$(104)+CHR$(107)
2650 LOCATE I,Y+4:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(102)+CHR$(0)+CHR$(0)
2660 CGEN 0:RETURN
2670 CGEN 1:LOCATE I,Y:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)
2680 LOCATE I,Y+1:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)
2690 LOCATE I,Y+2:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(58)
2700 LOCATE I-1,Y+3:PRINT#0 CHR$(59)+CHR$(61)+CHR$(62)+CHR$(63)+CHR$(60)
2710 LOCATE I,Y+4:PRINT#0 CHR$(74)+CHR$(75)+CHR$(76)
2720 LOCATE I,Y+5:PRINT#0 CHR$(77)+CHR$(78)+CHR$(79)
2730 CGEN 0:RETURN
2740 CGEN 1:LOCATE I,Y:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(64)+CHR$(0)
2750 LOCATE I,Y+1:PRINT#0 CHR$(65)+CHR$(66)+CHR$(67)
2760 LOCATE I,Y+2:PRINT#0 CHR$(68)+CHR$(69)+CHR$(70)
2770 LOCATE I,Y+3:PRINT#0 CHR$(71)+CHR$(72)+CHR$(73)
2780 LOCATE I,Y+4:PRINT#0 CHR$(74)+CHR$(75)+CHR$(76)
2790 LOCATE I,Y+5:PRINT#0 CHR$(77)+CHR$(78)+CHR$(79)
2800 CGEN 0:RETURN
2810 TEMPO 100:LOCATE I,23:PRINT "    "
2820 FOR J=0 TO 2
2830 CGEN 1:LOCATE I,22:PRINT#0 CHR$(80)+CHR$(81)+CHR$(82)
2840 MUSIC"V1202C1EG":LOCATE I,22:PRINT "    "
2850 LOCATE I,21:PRINT#0 CHR$(80)+CHR$(81)+CHR$(82)
2860 MUSIC"V1202G1FD":LOCATE I,21:PRINT "    "
2870 CGEN 0:NEXT:MUSIC"V1202C3"
2880 LOCATE I,21:PRINT "    "
2890 LOCATE I,22:PRINT "    "
2900 GOTO 1740
2910 GOSUB 4960:GOSUB 3050:PAUSE2
2920 FOR J=0 TO 5
2930 Y=Y+1:GOSUB 4960
2940 GOSUB 3050:PAUSE 2
2950 NEXT
2960 S=S+3
2970 JA=(S+6)*8-7:JB=(S+6)*8+5
2980 LINE(JA,0)-(JB,15),PSET,2
2990 LINE(JA,15)-(JB,0),PSET,2
3000 IF S=33 THEN 3160
3010 GOTO 1740
3020 I=X
3030 LOCATE I,YZ:PRINT "    "
3040 GOTO 2910
3050 LOCATE I,Y:PRINT "    "
3060 LOCATE I,Y+1:PRINT "    "
3070 LOCATE I,Y+2:PRINT "    "
3080 LOCATE I,Y+3:PRINT "    "

```


134

255, 255
3670 DATA 95, 79, 64, 64, 0, 0, 0, 0, 83, 78, 64, 64, 0, 0, 0, 0, 19, 14, 0, 0, 0, 0, 0, 0
3680 DATA 144, 224, 32, 32, 32, 16, 16, 15, 144, 224, 32, 32, 35, 16, 16, 15, 255, 255, 63, 63, 60, 3, 1, 31, 15
3690 DATA 60, 3, 1, 1, 3, 4, 8, 240, 60, 3, 1, 1, 227, 4, 8, 240, 255, 255, 255, 255, 31, 252, 248, 240
3700 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 128, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 128, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 128
3710 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 56, 84, 252, 0, 0, 0, 0, 56, 84, 252, 0, 0, 0, 0, 56, 124, 252
3720 DATA 224, 54, 41, 240, 0, 0, 0, 0, 224, 54, 41, 240, 3, 7, 3, 0, 224, 62, 47, 255, 252, 248, 252, 255
3730 DATA 1, 1, 226, 28, 3, 0, 3, 60, 1, 1, 226, 28, 131, 192, 131, 60, 1, 1, 227, 255, 127, 63, 127, 2, 55
3740 DATA 20, 18, 18, 18, 252, 1, 247, 8, 20, 18, 18, 18, 252, 1, 247, 8, 252, 254, 254, 254, 254, 25, 5, 255, 248
3750 DATA 7, 152, 248, 248, 152, 0, 0, 0, 7, 152, 104, 104, 152, 0, 0, 0, 255, 248, 248, 248, 152, 0, 0, 0
3760 DATA 196, 2, 1, 0, 0, 0, 0, 196, 2, 1, 0, 0, 0, 0, 199, 3, 1, 0, 0, 0, 0, 0
3770 DATA 16, 32, 192, 0, 0, 0, 0, 16, 32, 192, 0, 0, 0, 0, 248, 224, 192, 0, 0, 0, 0, 0
3780 DATA 0, 24, 35, 32, 16, 12, 2, 0, 0, 24, 35, 32, 19, 12, 2, 0, 0, 24, 63, 63, 28, 15, 3, 0
3790 DATA 0, 0, 0, 192, 56, 4, 1, 128, 0, 0, 0, 192, 184, 6, 1, 128, 0, 0, 0, 192, 120, 254, 255, 255
3800 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 63, 79, 154, 0, 0, 0, 0, 63, 79, 154, 0, 0, 0, 0, 63, 79, 154
3810 DATA 16, 8, 5, 3, 1, 0, 0, 0, 16, 8, 5, 3, 1, 1, 1, 0, 0, 1, 1, 0, 1, 1, 0
3820 DATA 11, 252, 254, 255, 63, 127, 63, 191, 11, 164, 22, 89, 233, 233, 233, 201, 127, 167, 19, 6, 5, 201, 169, 233, 73
3830 DATA 42, 206, 48, 0, 0, 7, 24, 32, 42, 206, 48, 0, 0, 7, 24, 32, 42, 207, 255, 255, 255, 255, 255, 255
3840 DATA 0, 0, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
3850 DATA 255, 255, 60, 0, 0, 0, 0, 137, 147, 36, 0, 0, 0, 0, 9, 19, 36, 0, 0, 0, 0, 0
3860 DATA 56, 190, 255, 252, 96, 0, 0, 0, 56, 166, 17, 148, 96, 0, 0, 0, 255, 191, 255, 252, 96, 0, 0, 0
3870 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 224, 248, 175, 0, 0, 0, 0, 224, 248, 175, 0, 0, 0, 0, 224, 248, 175
3880 DATA 0, 0, 0, 6, 9, 5, 2, 248, 0, 0, 0, 6, 9, 5, 2, 248, 0, 0, 0, 6, 15, 7, 3, 255
3890 DATA 48, 72, 120, 148, 148, 11, 60, 194, 48, 72, 120, 148, 148, 11, 60, 194, 48, 120, 120, 252, 252, 255, 254, 254
3900 DATA 176, 128, 0, 0, 0, 0, 253, 3, 176, 129, 3, 3, 0, 0, 253, 3, 191, 254, 252, 252, 255, 255, 25, 5, 255
3910 DATA 0, 0, 3, 12, 48, 240, 176, 224, 0, 192, 195, 140, 48, 208, 16, 96, 255, 63, 63, 124, 240, 2, 40, 176, 224
3920 DATA 97, 220, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 97, 220, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 255, 223, 0, 0, 0, 0, 0, 0
3930 DATA 0, 0, 128, 112, 14, 1, 0, 0, 0, 128, 112, 14, 1, 0, 0, 255, 255, 255, 127, 15, 1, 0, 0
3940 DATA 192, 48, 12, 3, 0, 192, 56, 7, 192, 48, 12, 123, 62, 192, 56, 7, 192, 240, 252, 135, 193, 2, 55, 63, 7
3950 DATA 0, 0, 0, 0, 192, 32, 32, 192, 0, 0, 0, 0, 192, 32, 32, 192, 0, 0, 0, 0, 192, 224, 224, 192
3960 DATA 95, 79, 64, 64, 0, 0, 0, 0, 83, 78, 64, 64, 0, 0, 0, 0, 19, 14, 0, 0, 0, 0, 0, 0
3970 DATA 255, 255, 2, 0, 0, 0, 0, 0, 255, 255, 2, 0, 0, 0, 0, 255, 255, 3, 0, 0, 0, 0, 0
3980 DATA 255, 255, 8, 0, 0, 0, 0, 0, 255, 255, 8, 0, 0, 0, 0, 255, 255, 248, 0, 0, 0, 0, 0
3990 DATA 195, 252, 0, 0, 0, 0, 0, 195, 252, 0, 0, 0, 0, 0, 255, 252, 0, 0, 0, 0, 0, 0
4000 DATA 224, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 224, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 224, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
4010 DATA 0, 0, 0, 63, 127, 127, 63, 0, 0, 0, 63, 120, 120, 63, 0, 0, 0, 63, 79, 79, 63, 0
4020 DATA 0, 0, 0, 255, 255, 255, 255, 0, 0, 0, 255, 0, 0, 255, 0, 0, 0, 255, 255, 255, 255, 0
4030 DATA 0, 0, 0, 152, 248, 248, 152, 0, 0, 0, 152, 104, 104, 152, 0, 0, 0, 152, 248, 248, 152, 0
4040 DATA 0, 0, 32, 112, 32, 32, 32, 240, 0, 32, 32, 112, 32, 32, 96, 240, 0, 0, 32, 112, 32, 32, 96, 240
4050 DATA 0, 0, 0, 0, 3, 0, 63, 63, 0, 0, 0, 0, 3, 0, 0, 2, 0, 0, 0, 0, 3, 0, 63, 2
4060 DATA 104, 248, 248, 248, 240, 240, 252, 252, 72, 200, 200, 248, 208, 208, 0, 252, 40, 56, 56, 248, 48, 48, 252, 252
4070 DATA 1, 1, 15, 3, 198, 16, 255, 255, 0, 0, 14, 0, 253, 16, 0, 1, 0, 0, 15, 0, 253, 16, 255, 1
4080 DATA 0, 0, 224, 128, 199, 16, 255, 255, 0, 0, 224, 0, 127, 16, 0, 3, 0, 0, 224, 0, 127, 16, 255, 1
4090 DATA 1, 1, 1, 1, 128, 0, 255, 255, 1, 1, 1, 1, 128, 0, 0, 255, 0, 0, 0, 128, 0, 255, 255
4100 DATA 24, 24, 24, 255, 24, 24, 24, 60, 24, 24, 24, 255, 24, 24, 24, 60, 0, 24, 24, 126, 24, 24, 24, 60
4110 DATA 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 0
4120 DATA 36, 60, 24, 60, 255, 165, 255, 126, 60, 60, 24, 60, 255, 0, 255, 66, 60, 60, 24, 60, 255, 1, 65, 255, 126
4130 DATA 0, 0, 0, 0, 128, 128, 128, 0, 0, 0, 0, 128, 128, 128, 0, 0, 0, 0, 128, 128, 128, 0
4140 DATA 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 7, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 7, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 7
4150 DATA 255, 165, 255, 255, 255, 90, 255, 255, 255, 129, 129, 129, 255, 189, 24, 255, 255, 165, 255, 255, 255, 90, 90, 255

```

4160 DATA 0,0,0,0,128,128,128,224,0,0,0,0,128,128,128,224,0,0,0,0,128,128,128,22
4
4170 DATA 5,7,5,31,47,63,63,63,4,4,4,28,52,36,37,46,5,7,5,31,47,47,63,63
4180 DATA 126,231,255,255,255,255,231,231,60,126,129,129,129,129,255,24,126,231,
231,231,231,255,255,255
4190 DATA 160,224,160,248,244,252,252,252,32,32,32,56,44,36,164,116,160,224,160,
248,244,244,252,252
4200 DATA 127,254,126,87,63,63,55,31,117,171,85,66,53,42,53,26,123,213,107,85,42
,53,34,21
4210 DATA 255,255,126,127,255,255,255,255,0,129,195,194,100,164,100,184,255,255,
255,255,191,127,191,95
4220 DATA 254,127,254,234,252,252,236,248,142,129,2,2,4,4,4,8,254,255,254,234,25
2,252,236,248
4230 DATA 31,31,15,15,15,7,7,0,21,26,13,10,13,6,5,7,26,21,10,13,10,5,6,0
4240 DATA 255,255,255,255,255,255,255,0,88,184,88,184,88,184,88,255,191,95,191,9
5,191,95,191,0
4250 DATA 248,248,240,240,240,224,224,0,8,8,16,16,16,32,32,224,248,248,240,240,2
40,224,224,0
4260 DATA 120,132,132,130,65,34,20,4,120,252,252,254,127,62,28,12,120,252,236,23
8,103,50,20,4
4270 DATA 126,129,129,65,66,34,36,20,126,255,255,127,126,62,60,28,126,255,239,99
,102,54,52,20
4280 DATA 28,34,65,33,33,16,10,8,28,62,127,63,63,30,14,12,28,62,119,35,51,18,10,
E
4290 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,32,24,28,14,14,7,7,3,0,0,16,8,8,4,4,2
4300 DATA 0,2,0,8,16,16,32,0,2,2,6,12,28,31,191,255,0,2,6,12,28,30,60,28
4310 DATA 0,0,0,2,4,8,48,8,16,48,97,194,196,136,48,0,0,0,2,4,8,48
4320 DATA 128,64,32,16,8,6,31,124,193,113,60,31,15,7,31,255,129,65,32,16,8,6,31,
124
4330 DATA 0,1,0,0,0,0,0,0,255,255,255,255,255,255,255,255,8,1,128,0,0,0,0,0
4340 DATA 224,192,192,0,0,0,96,16,224,194,220,240,224,192,224,240,224,192,192,0,
0,0,96,16
4350 DATA 56,8,16,0,64,64,0,0,63,15,31,30,124,112,96,129,56,8,16,0,64,64,0,1
4360 DATA 0,0,0,0,8,48,64,129,255,255,255,126,123,243,193,129,1,17,89,120,120,24
0,192,129
4370 DATA 8,4,0,0,0,0,0,0,248,252,206,195,96,48,8,4,8,132,192,192,96,48,8,0
4380 DATA 0,6,9,9,9,8,191,160,0,6,9,15,9,8,191,224,0,6,15,9,15,15,63,127
4390 DATA 0,0,0,0,4,138,138,122,0,0,0,0,4,138,138,122,0,0,0,0,4,142,142,254
4400 DATA 47,160,191,8,9,9,9,6,239,224,191,8,9,15,9,6,255,127,63,15,15,9,15,6
4410 DATA 7,122,138,138,4,0,0,0,7,122,138,138,4,0,0,0,255,254,142,142,4,0,0,0
4420 DATA 56,68,66,130,130,129,129,129,56,68,66,130,130,129,185,185,56,124,126,2
54,254,255,199,199
4430 DATA 129,129,129,128,128,128,128,128,185,193,193,192,192,192,128,128,199,25
5,255,255,255,255,255
4440 DATA 0,0,0,128,128,128,128,64,0,0,0,128,128,128,128,64,0,0,0,128,128,128,12
8,192
4450 DATA 159,188,188,61,188,188,159,128,159,164,228,229,228,164,159,128,31,39,1
03,231,103,39,31,0
4460 DATA 255,0,255,73,255,0,255,128,255,0,255,73,255,0,255,128,255,255,255,73,2
55,255,255,255
4470 DATA 192,62,129,96,129,62,192,64,192,62,129,96,129,62,192,64,192,254,255,12
7,255,254,192,192
4480 DATA 129,129,130,130,66,68,56,0,185,129,130,130,66,68,56,0,199,255,254,254,
126,124,56,0
4490 DATA 128,128,128,128,129,129,129,129,128,192,192,192,193,193,185,185,255,25
5,255,255,255,199,199
4500 DATA 128,128,128,128,0,0,0,0,128,128,128,128,0,0,0,0,128,128,128,128,0,0,0,
E
4510 DATA 0,0,56,68,68,68,68,130,0,0,56,68,68,68,68,130,0,0,56,124,124,124,124,2
54
4520 DATA 130,130,226,127,127,226,130,130,130,130,226,127,127,226,130,130,254,25
4,254,255,255,254,254,254
4530 DATA 130,68,68,68,68,56,0,0,130,68,68,68,68,56,0,0,254,124,124,124,124,56,0
,0
4540 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,63,127,127,127,31
4550 DATA 0,0,0,255,255,255,255,0,0,0,0,255,0,0,255,0,0,127,255,255,255,255,255,
255
4560 DATA 0,0,0,255,255,255,255,0,0,0,0,255,0,0,255,0,0,255,255,255,255,255,255,25
5,255

```

```

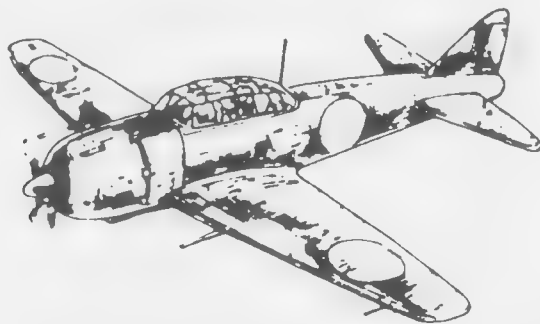
4570 DATA 0,0,0,17,63,17,31,17,0,0,0,17,63,17,31,17,3,0,0,17,63,17,31,17
4580 DATA 0,0,0,0,132,4,14,5,0,0,0,0,132,4,14,5,255,255,56,0,132,4,14,5
4590 DATA 0,0,0,32,160,184,232,168,0,0,0,32,160,184,232,168,255,31,7,35,161,184,
232,168
4600 DATA 31,17,127,17,36,95,4,63,31,17,127,17,36,95,4,63,31,17,127,17,36,95,4,6
3
4610 DATA 4,4,196,4,134,68,8,128,4,4,196,4,134,68,8,128,4,4,196,4,134,68,8,128
4620 DATA 168,168,168,160,160,136,136,248,168,168,168,160,160,136,136,248,168,16
8,168,160,160,136,136,248
4630 DATA 0,0,0,255,255,255,255,2,0,0,0,255,0,0,253,0,224,254,255,255,255,25
5,255
4640 DATA 0,0,0,255,255,255,255,0,0,0,0,255,0,0,255,0,3,7,255,255,255,255,25
5,255
4650 DATA 0,0,0,248,248,248,248,0,0,0,0,248,0,0,248,0,248,252,254,255,255,255,25
5,254
4660 DATA 15,127,82,82,87,2,2,2,15,0,80,80,87,0,0,13,240,255,175,175,168,255,255
,255
4670 DATA 128,248,28,40,4,16,32,0,128,0,20,2,20,16,0,128,127,255,239,213,235,241
,192,224
4680 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,254,252,252,248,248,240,96,0
4690 DATA 7,10,8,8,7,0,0,0,29,29,31,31,31,15,0,0,127,127,125,63,63,63,31,15
4700 DATA 0,128,128,128,0,0,0,0,192,192,192,192,192,128,0,0,224,240,240,248,248,
240,224,192
4710 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,24,28,0,0,0,0,48,124,126,62,62,12,0
4720 DATA 2,10,15,42,162,240,160,32,2,10,15,42,162,240,160,32,2,10,15,42,162,240
,160,32
4730 DATA 129,153,153,24,24,90,66,66,129,153,153,24,24,90,66,66,129,153,153,24,2
4,90,66,66
4740 DATA 66,66,90,24,24,153,153,129,66,66,90,24,24,153,153,129,66,66,90,24,24,1
53,153,129
4750 DATA 120,252,252,252,254,254,230,230,120,132,132,132,130,130,178,178,120,13
2,132,132,130,130,170,170
4760 DATA 231,231,127,127,127,127,127,255,177,177,129,129,128,128,128,128,169,16
9,129,129,128,128,128,128
4770 DATA 0,0,0,0,128,128,128,192,0,0,0,0,128,128,128,64,0,0,0,0,128,128,128,64
4780 DATA 159,191,191,63,191,191,159,128,159,188,252,252,252,188,159,128,159,36,
100,228,100,36,31,128
4790 DATA 255,255,255,164,255,255,255,255,0,127,164,127,0,255,128,255,0,127,
164,127,0,255,128
4800 DATA 224,254,255,255,255,254,224,192,224,30,1,128,1,30,224,64,224,30,1,128,
1,30,224,64
4810 DATA 230,254,254,252,252,252,120,0,178,130,130,132,132,132,120,0,170,130,13
0,132,132,132,120,0
4820 DATA 127,127,127,127,127,231,231,230,128,128,128,129,129,177,177,178,128,12
8,128,129,129,169,169,170
4830 DATA 128,128,128,0,0,0,0,0,128,128,128,0,0,0,0,0,128,128,128,0,0,0,0,0
4840 DATA 0,0,0,56,124,124,124,254,0,0,0,56,68,68,68,130,0,0,0,56,68,68,68,130
4850 DATA 254,254,254,255,254,254,254,254,130,130,226,31,226,130,130,130,130,130
,226,31,226,130,130,130
4860 DATA 124,124,124,56,0,0,0,0,68,68,68,56,0,0,0,0,68,68,68,56,0,0,0,0
4870 CGEN 1:LOCATE 33,18:PRINT#0 CHR$(108)+CHR$(109)+CHR$(110)+CHR$(117)+CHR$(11
8)+CHR$(119)
4880 LOCATE 33,19:PRINT#0 CHR$(111)+CHR$(112)+CHR$(113)+CHR$(120)+CHR$(121)+CHR$(
122)
4890 LOCATE 33,20:PRINT#0 CHR$(114)+CHR$(115)+CHR$(116)+CHR$(123)+CHR$(124)+CHR$(
125):CGEN 0:RETURN
4900 CGEN 1:LOCATE I,Y:PRINT#0 CHR$(92)+CHR$(93)+CHR$(0)+CHR$(92)+CHR$(93)
4910 LOCATE I,Y+1:PRINT#0 CHR$(94)+CHR$(95)+CHR$(0)+CHR$(94)+CHR$(95)
4920 CGEN 0:RETURN
4930 CGEN 1:LOCATE EX,EY:PRINT#0 CHR$(126):CGEN 0:RETURN
4940 CGEN 1:LOCATE WX,WY:PRINT#0 CHR$(127)
4950 LOCATE WX,WY+1:PRINT#0 CHR$(128):CGEN 0:RETURN
4960 TEMPO 100:CGEN 1:LOCATE I,Y:PRINT#0 CHR$(83)+CHR$(84)+CHR$(85)
4970 LOCATE I,Y+1:PRINT#0 CHR$(86)+CHR$(87)+CHR$(88)
4980 LOCATE I,Y+2:PRINT#0 CHR$(89)+CHR$(90)+CHR$(91)
4990 CGEN 0:MUSIC"V1203C1RC":RETURN
5000 LOCATE I,Y:PRINT " "
5010 LOCATE I,Y+1:PRINT " "
5020 LOCATE I,Y+2:PRINT " "

```

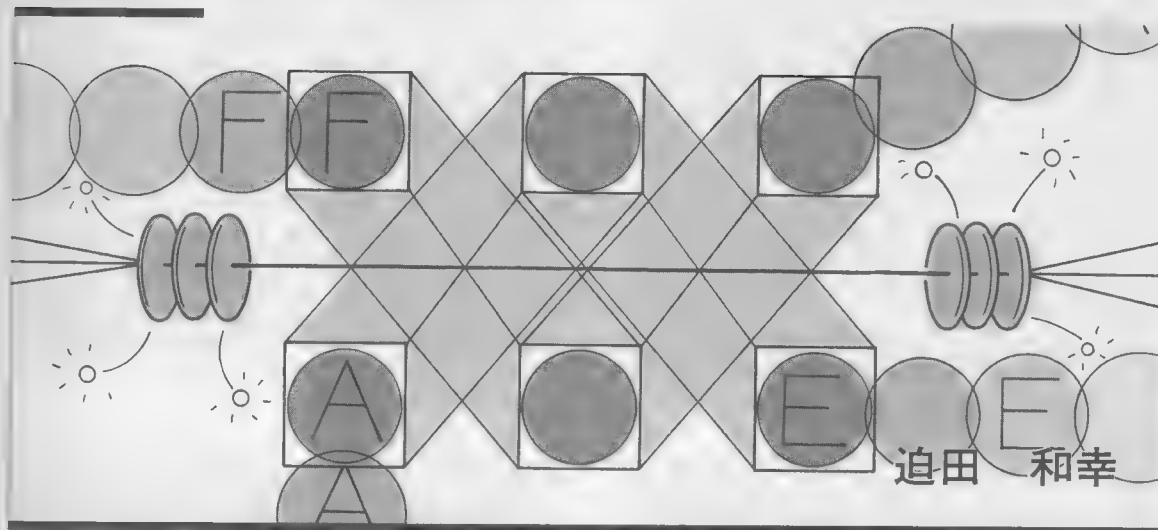
```

5030 LOCATE I,Y+3:PRINT "      "
5040 LOCATE I,Y+4:PRINT "      ":RETURN
5050 CGEN 1:LOCATE X,Y:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(9)+CHR$(0)+CHR$(10)
5060 LOCATE X,Y+1:PRINT#0 CHR$(3)+CHR$(4)+CHR$(5)+CHR$(11)+CHR$(12)+CHR$(13)
5070 LOCATE X,Y+2:PRINT#0 CHR$(50)+CHR$(51)+CHR$(52)+CHR$(53)+CHR$(54)+CHR$(0)
5080 CGEN 0:RETURN
5090 CGEN 1:LOCATE X,YZ:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(55)+CHR$(56)+CHR$(57)+CHR$(0)+CHR$(
0)
5100 CGEN 0:RETURN
5110 CGEN 1:LOCATE I,Y:PRINT#0 CHR$(80)+CHR$(81)+CHR$(82)
5120 CGEN 0:RETURN
5130 CGEN 1:LOCATE X,TY:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(129)+CHR$(0)+CHR$(0)
5140 LOCATE X,TY+1:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(130)+CHR$(131)+CHR$(138)
5150 LOCATE X,TY+2:PRINT#0 CHR$(132)+CHR$(133)+CHR$(134)+CHR$(139)
5160 LOCATE X,TY+3:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(136)+CHR$(137)+CHR$(140)
5170 LOCATE X,TY+4:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(135)+CHR$(0)+CHR$(0)
5180 CGEN 0:RETURN
5190 PALET 3,1:PALET 5,0:PALET 6,0
5200 PALET 3,0:PALET 5,1:PALET 6,0
5210 PALET 3,0:PALET 5,0:PALET 6,1
5220 RETURN
5230 FOR A=3 TO 13
5240 LOCATE I,A:PRINT "      "
5250 NEXT:RETURN
5260 FOR A=3 TO 13
5270 LOCATE I,A:PRINT "      "
5280 NEXT:RETURN
5290 FOR I=34 TO 20 STEP -1
5300 CGEN 1:LOCATE I,6:PRINT#0 CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(9)+CHR$(0)+CHR$(10)
5310 LOCATE I,7:PRINT#0 CHR$(3)+CHR$(4)+CHR$(5)+CHR$(11)+CHR$(12)+CHR$(13)
5320 LOCATE I,8:PRINT#0 CHR$(6)+CHR$(7)+CHR$(8)+CHR$(14)+CHR$(15)+CHR$(0)
5330 CGEN 0:PAUSE 1:GOSUB 3050:NEXT
5340 FOR I=19 TO 3 STEP -1
5350 GOSUB 2530:GOSUB 3050:NEXT
5360 FOR I=2 TO 1 STEP -1
5370 GOSUB 2570:GOSUB 3050:NEXT
5380 RETURN
5390 TEMPO 120:FOR I=0 TO 1
5400 MUSIC"V1204C4R1C4R1R3C0RCRCRCRCRCR:V1104E4R1E4R1R7:V1104G4R1G4R1R7"
5410 NEXT
5420 MUSIC"V1204G6C0RCRG6C0RCR:V1104C4R1C4R1R3C0RCRCRCRCRCR"
5430 MUSIC"G3+CG6C3G+C:C4R1C4R1R3C0RCRCRCRCRCR"
5440 MUSIC"+D7+D3DG+C:D4R1D4R1R3D0RDRDRDRDR"
5450 MUSIC"+D7+D3RC1GFD:D4R1D4R1R3D0RDRDRDRRCRCR"
5460 MUSIC"C1RC:E1RE:G1RG":RETURN

```



第9章 ねずみの学習



このゲームは、アルファベットにあった文字や絵を数個表示し、それと同様の絵をかわいいネズミが順番に見つけていくものです。記憶力と敏捷性（プラス英語力が多少）が問われるゲームなので、子供から大人まで熱くなって遊べると思います。

1.遊びかた

RUNすると、タイトルが表示され、ゲームの簡単な説明がでてきますので、適当なキーを押して下さい。すると、

レンシュウシマスカ (Y/N)

と聞いてきますので、英語力に自信のない方は[Y]、自信のある方は[N]を押して下さい。[Y]の場合は、26個の絵と英語の綴り、読み方がすべて表示されます。

次に、出題項目を1～5より遊びます。

- 1—絵
- 2—カタカナ
- 3—英語カタカナ
- 4—英語大文字
- 5—英語小文字

項目を決めたら、次に出題数とレベルを入力して下さい（出題数は7個まででき、レベルは、

1—10秒

2—15秒

3—20秒

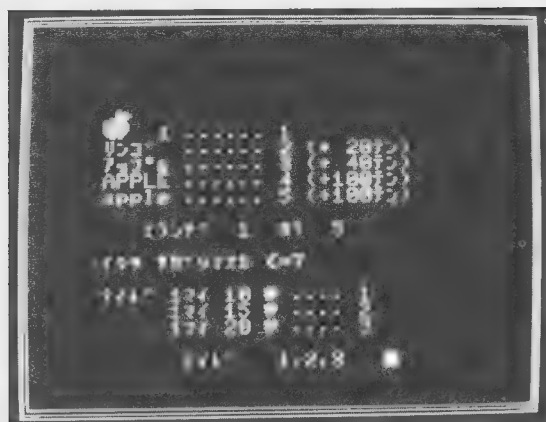
で、数字が小さくなるほど見つけ出す時間が短くなります。

さあ、いよいよゲームスタートです。画面の右側に取りべきものが表示されます。早く覚えないと消えちゃいますよ。表示が消えると、画面に26枚の絵と交番、電話、ねずみが表示されます。先の右側表示と同じ意味の絵を順番に探していき、該当の絵の横にねずみを持っていき、その方向のキーを押し、ねずみをぶっつけます。

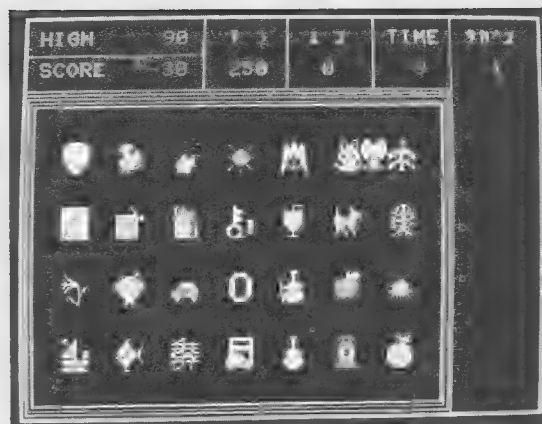
正解だとパンダが表示され得点、誤りだと減点されます。制限時間を越えると破壊されます。ねずみは5匹います。先の表示を忘れた場合は、電話の絵を取ると文字が、交番だと絵が表示されます。

2.操作方法&点数

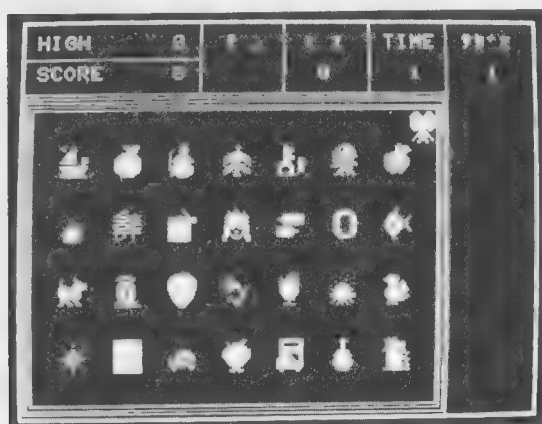
- [4]と[6].....ねずみ左右移動
- [8]と[2].....ねずみ上下移動
- [5].....パス（-100点）
- 交 番.....絵の表示（-80点）
- 電 話.....文字の表示（-40点）



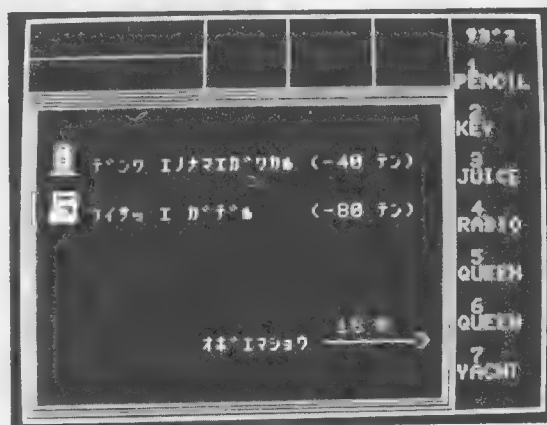
▲賢い編君は、英語、7個、10秒にチャレンジします



▲さすがの編君、パンダも大喜びです



▲探しものは何ですか！



▲さあ、覚えましたか？

正解 (+50~+500点)

誤り (－50点)

3.改良のアドバイス

◎絵の変更

PCGにより3060番を変更と3020番のDATA
を変更する。

◎読みのDATAの数を少なくするとき (n個のとき)

- 230, 250, 730~760, 840~910のNA 1 \$ (26) ~ NA 4 \$ (26)を少なくする (NA n \$ (26)まで)。
- 920を $1 \sim n$ 少なくする
- 930を $1N > n$ 少なくする
- 3010からのDATA、3060からのPCGをn

個にする。

※例では、ABC順に絵がはめ込まれていますが、別にABC順でなくとも大丈夫です。注意する点は判定の位置を誤らないことです。



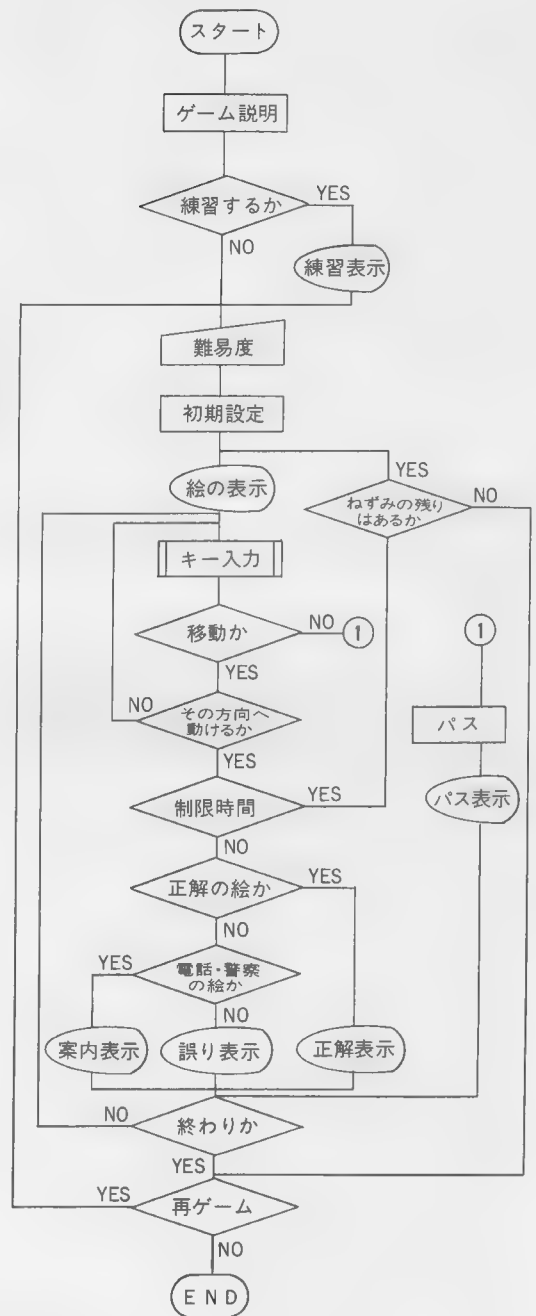
《第1表》変数表

変 数 名	内 容
A\$(,)	絵の配列
H\$()	ねずみのデータ
IN	データの選択
K	ねずみの残数
KE	選 択 数
M	誤 り 数
NA1\$()	データの配列
~NA4\$()	四 つ
SA\$()	正 解
SC	ス コ ア
HI	ハイスコア
TE	程 度

《第2表》プログラム説明

行 番 号	内 容
10 ~ 30	REM&初期設定
40 ~ 260	画 面 1
270 ~ 600	画 面 2
610 ~ 780	練 習
790 ~ 1000	選 択
1010 ~ 1580	初期設定
1590 ~ 1760	絵の表示
1770 ~ 1850	始 ま り
1860 ~ 2170	続 き
2180 ~ 2270	パス処理
2280 ~ 2440	誤り処理
2450 ~ 2490	電話処理
2500 ~ 2570	警察処理
2580 ~ 2800	タイムオーバー処理
2810 ~ 2900	正解処理
2910 ~ 3010	終了処理
3020 ~ 3050	DATA
3060 ~ 4450	PCG データ

《第1図》フローチャート



〈ねずみの学習・プログラムリスト〉

```

10 REM ネズミ ノ カクシュウ
20 REM By K. SAKODA
30 INIT:CLS4:SCREEN0,0:WIDTH 40:DEFINT A-Z
40 REM ♥♥ カメン 1 ♥♥
50 COLOR3:LINE(0,0)-(39,24),"0",B
60 COLOR4:LINE(1,1)-(39,23),"0",B:COLOR5
70 LOCATE4, 5:PRINT"          "
80 LOCATE4, 6:PRINT"          "
90 LOCATE4, 7:PRINT"          "
100 LOCATE4, 8:PRINT"          "
110 LOCATE4, 9:PRINT"          "
120 LOCATE4,10:PRINT"          "
130 SOUND7,&B111000:TEMPO900:PLAY"04C6R0C6GR0G6AR0A6GR6":PRINT
140 LOCATE4,13:PRINT"          "
150 LOCATE4,14:PRINT"          "
160 LOCATE4,15:PRINT"          "
170 LOCATE4,16:PRINT"          "
180 LOCATE4,17:PRINT"          "
190 LOCATE4,18:PRINT"          "
200 LOCATE4,19:PRINT"          "
210 PAUSE20:CLS
220 PLAY"06C4BDFG"
230 DIM A$(20,8),H$(11),SA$(26),NA1$(26),NA2$(26),NA3$(26),NA4$(26)
240 FOR I=1 TO26
250 READ NA1$(I),NA2$(I),NA3$(I),NA4$(I)
260 NEXT
270 REM ♥♥ カメン 2 ♥♥
280 COLOR1:LINE(0,0)-(39,24),"0",B
290 COLOR5:LOCATE9,3:PRINT"コケ-ム"
300 LOCATE18,2:COLOR7:CGEN1:PRINT"!#"
310 LOCATE18,3:PRINT"%%"
320 LOCATE25,2:COLOR7:PRINTCHR$(65,95)
330 LOCATE25,3:PRINTCHR$(125,155):CGEN
340 COLOR4:LOCATE13,5:PRINT"サカス ";:COLOR5:PRINT"ケ-ムス"
350 LOCATE8,8:COLOR6:PRINT"セイカイ 50, 500 テン"
360 LOCATE8,10:COLOR5:PRINT"マチカイ -50 テン"
370 LOCATE8,12:COLOR5:PRINT"セイケン 10,200 -10,-50 テン"
380 LOCATE6,16:COLOR7:CGEN1:PRINT"!#"
390 LOCATE6,17:PRINT"%%";:CGEN
400 LOCATE10,15:COLOR7:PRINT" 8 :ウ イ "
410 LOCATE10,17:COLOR7:PRINT"ヒタリ: 4 6 :ミ キ"
420 LOCATE20,17:COLOR2:PRINT"5"
430 LOCATE10,18:COLOR2:PRINT"ハス(-100)-"
440 LOCATE10,19:COLOR7:PRINT" 2 :シ ク"
450 COLOR6:LOCATE12,22:PRINT"◆ シハラク マツタ ◆"
460 PLAY"07C5BDFG"
470 GOSUB "PC6"
480 COLOR4:LOCATE12,22:PRINT"◆◆ キ-ラ オシテ ◆◆"
490 IF INKEY">)" THEN GOTO600
500 TEMPO250:PLAY"04C6R0C6GR0G6AR0A6GR6"
510 IF INKEY">)" THEN GOTO600
520 PLAY"04FR0F6ER0E6DR0D6C"
530 IF INKEY">)" THEN GOTO600
540 COLOR6:LOCATE12,22:PRINT"◆◆ キ-ラ オシテ ◆◆"
550 PLAY"04G6R0G6FR0F6ER0E6DR6"
560 IF INKEY">)" THEN GOTO600
570 PLAY"04G6R0G6FR0F6ER0E6DR6"
580 CFLASH1:COLOR2:LOCATE12,22:PRINT"◆◆ キ-ラ オシテ ◆◆"
590 IF INKEY">)" THEN GOTO600 ELSE500
600 CFLASH0:CLS4
610 REM ♥♥ レンシュウ ♥♥
620 LINE( 9,2)-(317,197),PSET,2,B
630 LINE( 7,0)-(319,199),PSET,6,B
640 LINE(11,4)-(315,195),PSET,1,B
650 PLAY"06C3BDFG"
660 COLOR5:LOCATE10,4:PRINT"レンシュウシマスカ (Y/N)";:RE$=INKEY$(1):CLS
670 IF RE$= "Y" OR RE$= "y" THEN 690
680 IF RE$= "N" OR RE$= "n" THEN 790 ELSE 650

```

```

690 FOR J=1 TO 26 :AL=J+64
700 TEMP0900:PLAY"07D5EFB"
710 COLOR7:CGEN1:LOCATE14,11:PRINTCHR$(AL,AL+30,&H1D,&H1D,&H1F,AL+60,AL+90):CGEN
:COLOR1
720 LOCATE11,23:PRINT"ハイトキ BREAK キ-ヲ オツテ":COLOR7
730 LOCATE20, 9:PRINTNA1$(J):PAUSE3
740 LOCATE20,11:PRINTNA2$(J):PAUSE4
750 LOCATE20,13:PRINTNA3$(J):PAUSE6
760 LOCATE20,15:PRINTNA4$(J):PAUSE10
770 CLS
780 NEXT
790 REM ♥♥ イラフ ♥♥
800 TEMP0900:PLAY"07D5EFGCB"
810 COLOR7:CGEN1:LOCATE7,6:PRINTCHR$(65,95)
820 LOCATE7,7:PRINTCHR$(125,155):CGEN
830 COLOR5:LOCATE7,8:PRINT NA1$(1)
840 LOCATE 11, 7:PRINT"I ..... 1"
850 LOCATE 13, 8:PRINT"..... 2 (+ 20テン)"
860 LOCATE 7, 9:PRINT NA2$(1)
870 LOCATE 13, 9:PRINT"..... 3 (+ 40テン)"
880 LOCATE 7,10:PRINT NA3$(1)
890 LOCATE 13,10:PRINT"..... 4 (+100テン)"
900 LOCATE 7,11:PRINT NA4$(1)
910 LOCATE 13,11:PRINT"..... 5 (+100テン)"
920 COLOR6:LOCATE10,13:PRINT"ランテ 1 カラ 5 ";:IN=VAL(INKEY$(1)):PLAY"B4G"
930 IF IN >5 OR IN< 1 THEN BEEP:GOTO 920
940 COLOR5:LOCATE 7,15:PRINT"イクツ サカシマスカ <=7 ";:KE=VAL(INKEY$(1)):PLAY"CF"
950 IF KE< 1 OR KE> 7 THEN BEEP:GOTO940
960 COLOR6:LOCATE 7,17:PRINT"タイト 171 10 番 .... 1"
970 LOCATE 7,18:PRINT" 171 15 番 .... 2"
980 LOCATE 7,19:PRINT" 171 20 番 .... 3"
990 LOCATE10,21:PRINT" タイト 1,2,3 ";:TE=VAL(INKEY$(1)):PLAY"FC"
1000 IF TE< 1 OR TE> 3 THEN BEEP:GOTO960
1010 REM ♥♥ ショキ セツタイ ♥♥
1020 H$(0)="*+ "
1030 H$(1)=",- "
1040 H$(2)="./"
1050 H$(3)="01"
1060 H$(4)="&' "
1070 H$(5)="< "
1080 H$(6)=" "
1090 H$(7)="!#"
1100 H$(8)="$%"
1110 H$(10)=" "
1120 H$(11)="**"
1130 M=0:K=5:SC=0:CLICK OFF:REPEATOFF:CLS4
1140 FOR PP=1 TO 8
1150 FOR QQ=1 TO 5
1160 A$(PP-1,QQ-1)=" "
1170 NEXT:NEXT
1180 CLS4:SCREEN0,0
1190 LINE( 8, 1)-(318,198),PSET,6,B
1200 LINE( 7, 0)-(319,199),PSET,6,B
1210 LINE(12,44)-(258,194),PSET,2,B
1220 LINE(14,46)-(256,192),PSET,7,B
1230 LINE(10,42)-(260,196),PSET,1,B
1240 LINE( 9,40)-(262, 40),PSET,4
1250 LINE(262,1)-(262,198),PSET,4
1260 LINE(163,0)-(163,38 ),PSET,6
1270 LINE(215,0)-(215,38 ),PSET,6
1280 LINE(113,1)-(113,38 ),PSET,6
1290 LINE( 8,38)-(262,38),PSET,6
1300 LINE( 9,20)-(113,20),PSET,6
1310 TEMPO 700:PLAY"06C4BDFG"
1320 LOCATE34,8:PRINT"/ ヅ リ"
1330 FOR I=1 TO K-1 :CGEN1:COLOR7
1340 LOCATE36,7+I*3:PRINTH$(7)
1350 LOCATE36,8+I*3:PRINTH$(8)
1360 NEXT:CGEN

```

```

1370 TEMP0700:PAUSE10:PLAY"07D5FE":CLS
1380 LOCATE34,1:PRINT"サカス"
1390 COLOR4:LOCATE24,19:PRINTUSING"###";INT(1.5*KE*SQR(TE));:PRINT" ♡"
1400 COLOR5:LOCATE14,20:PRINT"オホ イマショウ"
1410 N=0:AA=91:FOR I=1 TO 2
1420 COLOR7:CGEN1:LOCATE3,8+N:PRINTCHR$(AA,AA+30,&H1D,&H1D,&H1F,AA+60,AA+90)
1430 CGEN:AA=AA+1:N=N+3:NEXT
1440 COLOR4:LOCATE6,9:PRINT"テン" ";:COLOR5:PRINT"イノナミカ" フカル (-40 テン)"
1450 COLOR4:LOCATE6,12:PRINT"ケイサツ" ";:COLOR5:PRINT"エ カ" テル (-80 テン)":PAUSE20
1460 FOR H=1 TO KE
1470 SA=INT(RND*26)+1
1480 COLOR5:LOCATE33,3+W:PRINT H
1490 IF IN=1 OR IN=2 THEN SA$(H)=NA1$(SA)
1500 IF IN=3 THEN SA$(H)=NA2$(SA)
1510 IF IN=4 THEN SA$(H)=NA3$(SA)
1520 IF IN=5 THEN SA$(H)=NA4$(SA)
1530 AL=SA+64:W=W+3:AL(H)=AL
1540 IF IN<1 THEN GOTO1560
1550 COLOR7:CGEN1:LOCATE36,W:PRINTCHR$(AL,AL+30,&H1D,&H1D,&H1F,AL+60,AL+90):CGEN
:GOTO1570
1560 COLOR7:LOCATE33,1+W:PRINT SA$(H)
1570 NEXT:W=0
1580 PAUSE15*KE*SQR(TE):PLAY"07E5DA":CLS
1590 REM ♡♡ イラ ヒョウシ ♡♡
1600 LOCATE2,1:PRINT"HIGH" テン ミス TIME サカス"
1610 LOCATE2,3:PRINT"SCORE"
1620 COLOR4
1630 LOCATE 8,3:PRINTUSING"#####";SC
1640 LOCATE 8,1:PRINTUSING"#####";HI
1650 COLOR7:CGEN1
1660 Y=6:X=30
1670 LOCATEX,Y:PRINTH$(7)
1680 LOCATEX,Y+1:PRINTH$(8)
1690 FOR J=65 TO 92
1700 P=INT(RND(1)*7)+1
1710 Q=INT(RND(1)*4)+1
1720 IF A$(P-1,Q-1)(">") THEN GOTO1700
1730 A$(P-1,Q-1)=CHR$(J)
1740 TEMP0700:PLAY"06F5":CGEN1
1750 LOCATE P*4,Q*4+4:PRINT CHR$(J,J+30,&H1D,&H1D,&H1F,J+60,J+90)
1760 NEXT:CGEN
1770 REM ♡♡ ハシマリ ♡♡
1780 FOR LL=1 TO KE
1790 AL=AL(LL):KY=0
1800 SOUND7:&B111000
1810 TEMP0900:PLAY"06E5F"
1820 TIME=0
1830 IF HI<=SC THENHI=SC
1840 TEMP0900:PLAY"07F5GD"
1850 COLOR5:LOCATE35,3:PRINTLL
1860 REM ♡♡ ツツ ♡♡
1870 COLOR3:LOCATE 22,3:PRINT M
1880 T=TIME
1890 COLOR4:LOCATE29,3:PRINTUSING"###";TIME :CGEN1:COLOR7
1900 IF INKEY$="5" THEN CGEN0:COLOR2:LOCATE16,3:PRINT"-100":GOTO"PASS"
1902 ST=STICK(0):ON ST GOTO 2050,1940,2050,1910,2050,1920,2050,1930,2050
1904 GOTO 2050
1910 IF ((6+Y) MOD 2=0) THENN=0:X1=X1-1:X=X+X1:T4$=CHARACTER$(X,Y):IFT4$=CHR$(AL+30) THEN LOCATEX-1,Y:PRINT"23":LOCATEX-1,Y+1:PRINT"45":GOSUB"エイカイ":GOSUB2240:GO
T02220 ELSE IFT4$=CHR$(32) THEN GOTO2010 ELSE GOSUB"マカ"イ":X=X-X1:GOTO2050
1920 IF ((6+Y) MOD 2=0) THENN=2:X1=X1+1:X=X+X1:T6$=CHARACTER$(X+1,Y):IFT6$=CHR$(AL) THENLOCATEX+1,Y:PRINT"23":LOCATEX+1,Y+1:PRINT"45":GOSUB"エイカイ":GOSUB2250:GOTO
2220 ELSE IFT6$=CHR$(32) THENGOTO1960 ELSE GOSUB"マカ"イ":X=X-X1:GOTO2050
1930 IF ((30-X) MOD 2=0) THEN N=4:Y1=Y1-1:Y=Y+Y1:T8$=CHARACTER$(X,Y):IF T8$=CHR$(AL+60) THEN LOCATEX,Y-1:PRINT"23":LOCATEX,Y:PRINT"45":GOSUB"エイカイ":GOSUB2260:GOTO
2220 ELSE IF T8$=CHR$(32) THEN GOTO1990 ELSE GOSUB"マカ"イ":Y=Y-Y1:GOTO2050
1940 IF ((30-X) MOD 2=0) THEN N=7:Y1=Y1+1:Y=Y+Y1:T2$=CHARACTER$(X,Y+1):IF T2$=CHR$(AL) THENLOCATEX,Y+1:PRINT"23":LOCATEX,Y+2:PRINT"45":GOSUB"エイカイ":GOSUB2270:GOTO
2220 ELSE IF T2$=CHR$(32) THEN GOTO1970 ELSE GOSUB"マカ"イ":Y=Y-Y1:GOTO2050

```

```

1950 GOTO2050
1960 LOCATEX-1,Y:PRINT$(10):LOCATEX-1,Y+1:PRINT$(10):GOTO2010
1970 IF Y >=22THEN Y=22
1980 CGEN1:LOCATEX,Y-1:PRINT$(N-1):GOTO2010
1990 IF Y <=6 THEN Y=6
2000 CGEN1:LOCATEX,Y+2:PRINT$(N+2)
2010 IF X <=2 THEN X=2
2020 IF X >=30THEN X=30
2025 TEMPO 7000:PLAY"07B1G"
2030 CGEN1:LOCATEX,Y:PRINT$(N)
2040 LOCATEX,Y+1:PRINT$(N+1)
2050 X1=0:Y1=0:CGEN
2060 IF X<=2 THEN X=2
2070 IF Y<=6 THEN Y=6
2080 IF X>=30THEN X=30
2090 IF Y>=22THEN Y=22
2100 COLOR4
2110 LOCATE 8,3:PRINTUSING"#####";SC
2120 LOCATE 8,1:PRINTUSING"#####";HI
2130 COLOR7:CGEN1
2140 IF TE=1 THEN TI=10+KY ELSE IF TE=2 THEN TI=15+KY ELSE TI=20+KY
2150 IF TIME>TI THEN K=K-1:GOTO2580
2160 IF INKEY$="5" THEN CGEN0:COLOR2:LOCATE16,3:PRINT"-100":GOTO"PASS"
2170 CGEN :GOTO1860
2180 LABEL"PASS"
2190 PLAY"G5BC"
2200 PAUSE5:SC=SC-100:LOCATE16,3:PRINT" "
2210 PLAY"07E5DC"
2220 CGEN:NEXT:IF K>0 THEN1140 ELSE GOTO"オ-ハ- "
2230 END
2240 COLOR7:CGEN1:LOCATEX-1,Y:PRINTCHR$(AL,AL+30,&H1D,&H1D,&H1F,AL+60,AL+90):X=X
-X1:CGEN:RETURN
2250 COLOR7:CGEN1:LOCATEX+1,Y:PRINTCHR$(AL,AL+30,&H1D,&H1D,&H1F,AL+60,AL+90):X=X
-X1:CGEN:RETURN
2260 COLOR7:CGEN1:LOCATEX,Y-1:PRINTCHR$(AL,AL+30,&H1D,&H1D,&H1F,AL+60,AL+90):Y=Y
-Y1:CGEN:RETURN
2270 COLOR7:CGEN1:LOCATEX,Y+1:PRINTCHR$(AL,AL+30,&H1D,&H1D,&H1F,AL+60,AL+90):Y=Y
-Y1:CGEN:RETURN
2280 LABEL"マカイ"
2290 IF T4$="y" OR T2$="[" OR T6$="[" OR T8$="j" THENGOTO 2450
2300 IF T4$="z" OR T2$="}" OR T6$="}" OR T8$="J" THENGOTO 2500
2310 SOUND0,12:SOUND1,255
2320 SOUND2,23:SOUND3,255
2330 SOUND4,22:SOUND5,55
2340 SOUND6,30:SOUND7,7
2350 SOUND8,20:SOUND9,20
2360 SOUND10,20:SOUND11,22
2370 SOUND12,70:SOUND13,0
2380 SOUND 8,0 :CGEN
2390 COLOR2:LOCATE16,3:PRINT" -50"
2400 PAUSE5:M=M+1
2410 SC=SC-50:LOCATE15,3:PRINT" "
2420 PAUSE5
2430 SOUND7,&B111000
2440 T2$="":T4$="":T6$="":T8$="":RETURN
2450 REM ♥♥ テンフ ♥♥
2460 CGEN:COLOR7:LOCATE33,5+W:PRINT SA$(LL):TEMPO700:PLAY"05C4GAB":SC=SC-40
2470 LOCATE34,7:PRINT "-40テン":PAUSE20 :KY=2
2480 LOCATE34,7:PRINT " "
2490 LOCATE32,5:PRINT " ":GOTO2440
2500 REM ♥♥ ケイグ ♥♥
2510 COLOR7:CGEN1:LOCATE36,5:PRINTCHR$(AL,AL+30,&H1D,&H1D,&H1F,AL+60,AL+90)
2520 CGEN:LOCATE34,8:PRINT"-80テン"
2530 SC=SC-80:TEMPO700:PLAY"04B4CGA":PAUSE20:KY=2
2540 LOCATE36,5:PRINT" "
2550 LOCATE36,6:PRINT" "
2560 LOCATE34,8:PRINT" "
2570 GOTO2440
2580 REM ♥♥ TIME OVER ♥♥

```

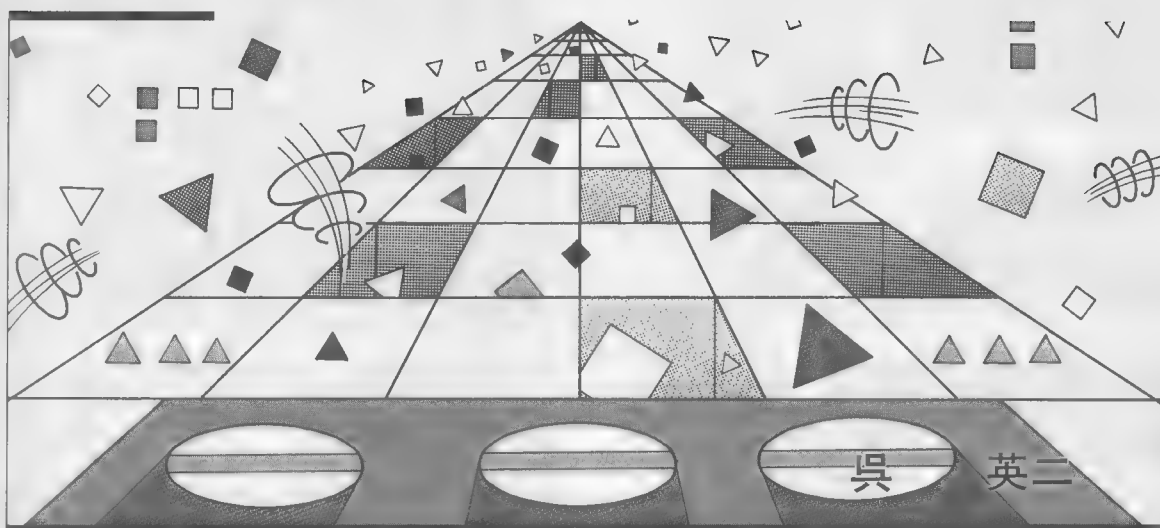
```

2590 COLOR1:CGEN1
2600 LOCATEX,Y :PRINT "67"
2610 LOCATEX,Y+1:PRINT "89":CGEN0
2620 SOUND0,255:SOUND1,255
2630 SOUND2,23 :SOUND3,255
2640 SOUND4,22 :SOUND5,55
2650 SOUND6,11:SOUND7,200
2660 SOUND8,15:SOUND9,16
2670 SOUND10,16:SOUND11,22
2680 SOUND12,70:SOUND13,0
2690 SOUND 8,0
2700 GE=INT(RND*5)*10+10
2710 COLOR2:PAUSE5
2720 LOCATE X-1,Y+1:PRINTUSING "-##";GE
2730 LOCATE16,3:PRINTUSING "-##";GE:PAUSE 5
2740 COLOR4
2750 SC=SC-GE
2760 IF HI<=SC THEN HI=SC
2770 LOCATE 8,3:PRINTUSING "#####";SC
2780 LOCATE 8,1:PRINTUSING "#####";HI
2790 IF K<=0THEN GOTO "オ-ハ-"
2800 PAUSE10:CLS4:GOTO 1140
2810 LABEL "セイカイ"
2820 COLOR5:CGEN
2830 SE=INT((42-TI-T)*1.2)*10:IF IN=1 THEN SE=SE ELSE IF IN=2 THEN SE=SE+20 ELSE
IF IN=3 THEN SE=SE+40 ELSE SE=SE+100
2840 IF SE<50 THEN SE=50
2850 LOCATE16,3:PRINTUSING "###";SE
2860 TEMP0350
2870 PLAY "04+C7R0+C5R0+C5+E7R0+E5+D5+C5R0+C5A5G7R:04E7R0E5R0E5G7R0G5F5E5R0E
5R0E5F5C7R"
2880 LOCATE16,3:PRINT " "
2890 SC=SC+SE
2900 RETURN
2910 LABEL "オ-ハ-"
2920 COLOR2:CSIZE2
2930 LOCATE6,15:PRINT#0"ク-ム オ-ハ-"
2940 IF HI<=SC THEN HI=SC
2950 LOCATE 8,3:PRINTUSING "#####";SC
2960 LOCATE 8,1:PRINTUSING "#####";HI
2970 TEMP0900:PLAY"E5AGBCEADFE"
2980 CSIZE2:LOCATE2,18:PRINT#0"TRY AGAIN (Y/N) ";I$:INPUT$(1):CSIZE
2990 IF I$="Y" OR I$="y" THEN CLS :GOTO790
3000 IF I$="N" OR I$="n" THEN GOTO3010 ELSE BEEP:GOTO2980
3010 TEMP0700:PLAY"07A5CFDGFGBGCBF":INIT:END
3020 DATA リンゴ,アップル,APPLE,apple,トリ,バード,BIRD,bird,シトウシャ,カー,CAR,car,イヌ,ドッグ,Dog,dog,たまご,エッグ,Egg,egg,サカナ,フィッシュ,FISH,fish,ギター,ギター,GUITAR,guitar,イロ,ハウス,HOUSE,house,コクリ,アイス,ICE,ice,ジュース,JUICE,juce,カキ,キー,KEY,key
3030 DATA リリィ,LILY,lily,オンガク,MUSIC,music,ヨル,NIGHT,night,ミカン,オレンジ,ORANGE,orange,インビツ,PENCIL,pencil
3040 DATA クイーン,QUEEN,queen,ラジオ,RADIO,radio,サン,SUN,sun,シェン,テスト,TEST,1ウホウ,1ウイフ,UFO,ufo,ヴァイオリン,VIOLIN,violin
3050 DATA キ,ウッド,WOOD,wood,クリスマス,XMAS,Xmas,ヨット,YACHT,yacht,ゼロ,ZERO,zero
3060 LABEL "PCG"
3070 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000")
3080 DEFCHR$(33)=HEXCHR$("00387C7E7F7F737F3844828180808C8038448281878F939E")
3090 DEFCHR$(35)=HEXCHR$("00387CFCFCFC9CFC384482020202620238448202C2E292F2")
3100 DEFCHR$(36)=HEXCHR$("3F030007070040004330070F16204C0C4C33070F16270300")
3110 DEFCHR$(37)=HEXCHR$("F88000C0C00004008418C0E0D00864606498C0E0D0C88000")
3120 DEFCHR$(45)=HEXCHR$("000000000002110000000000E7EFEFF0001010101012010")
3130 DEFCHR$(95)=HEXCHR$("00000000000002040001C3EFFFCF85CBEC09CBFFF1C00A040")
3140 DEFCHR$(125)=HEXCHR$("0300000000000000FCFFFFFF7F3F0E000300000000000000")
3150 DEFCHR$(155)=HEXCHR$("80000000000000007EFEEFCF8F0600080000000000000")
3160 DEFCHR$(38)=HEXCHR$("00000000070F1F1F387CFEFFF8F0E0E0387CFEFFFFFFFF")
3170 DEFCHR$(39)=HEXCHR$("0000000C0E0F0F0387CFEFE3E1E0E387CFEFEFEFEFEFE")
3180 DEFCHR$(40)=HEXCHR$("0F030007070140007030070F17214C0C7F33040E16260300")
3190 DEFCHR$(41)=HEXCHR$("E08000C0C00004001C18C0E0D0086460FC9840E0D0C88000")
3200 DEFCHR$(42)=HEXCHR$("0000000003870C1F03010100000003000301010003070C1F")

```


A black and white cartoon illustration of a cat in a stretching pose. The cat is lying on its side, with its front legs extended forward and its hind legs pushed back. Its tail is curved upwards and to the right, with a dotted pattern along its length. The cat's mouth is open in a wide, happy grin, showing its tongue. The entire illustration is composed of simple black outlines and a stippled (dotted) pattern for shading.

第10章 ZENON



1. あらすじ

超近代化指定、空中都市No105 “ゼノン” は、治安維持のため、必要とあらば即座に町全体が要塞と化す恐るべき機能を持っていた。そして、その機能のすべてをコントロールしているのが、大型コンピュータ “マザー” である。マザーは設計者の意図を裏切り、人間こそ危険な存在であるとして、全住民に対し攻撃を開始した。

連邦はゼノンに対して、大規模な攻撃を加えるわけにも行かず、少数の特務部隊に生き残った人々の運命を託すことになった。

特務部隊のチーフは、ダン、ニキ、サガの3人を選び空中都市へ送り込んだ。隠れている人々を救うには一刻も早く “マザー” を破壊しなければならない。

3人は、人間の体をロボットに勝るとも劣らない性能にするスチールスーツを着て敵地に乗り込む。

中央の建物に入った3人、一見何事もなさそうな内部の様子だが、いたる所に罠が仕込まれていた。窓や交通管制塔はミサイルランチャーになり、通信器は短針銃を備え、作業ロボット、誘導車両がさまようように動き回り、空中に静止している

はずの円盤状モニタは、壁に衝突しては、はね返って飛んで行く。

3人は必死で応戦しながら前進する。武器は高エネルギーレーザー銃だ。小型ながら高エネルギー砲に匹敵する性能を持ち、その真紅の光の帯は、ロボットなど軽く串刺しにする。

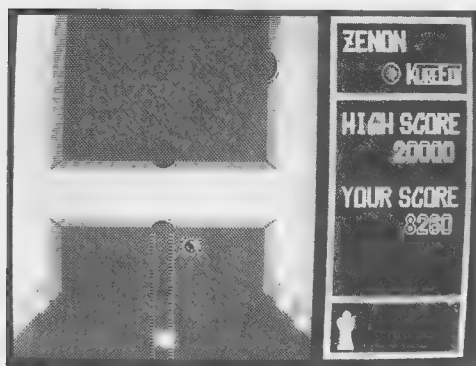
しかし、激しい攻撃にさらされニキがやられた。そして、戦闘ロボットB1の前にダンも倒れてしまう。

唯一人生き残ったサガは、着実にマザーに近づいて行った。その彼の目の前に見たことのない球状の青い物体が現われる。レーザーのきかないその物体は何の攻撃もしてこない。しかし、不覚にもそれに近づいたサガは、すさまじい電撃のため全身が火ダルマとなった。

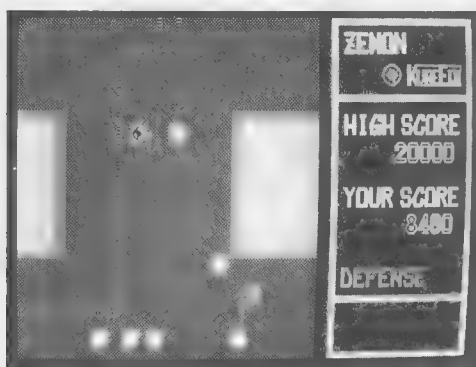
——この続きは、あなたが演じていただくわけで……。

2. ゲーム目的

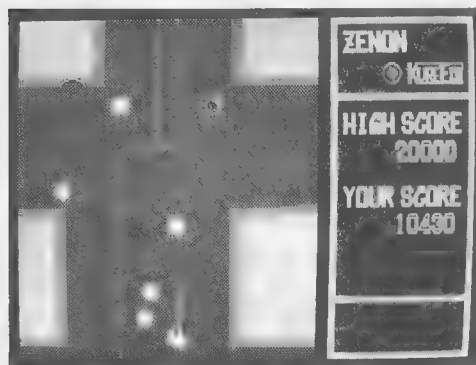
マザーにコントロールされたマザコンロボットどもを蹴散らし、最後に登場するマザー・コンピュータを破壊すること。しかしマザーまで到達するのには、数々の敵を撃破しなければならない。



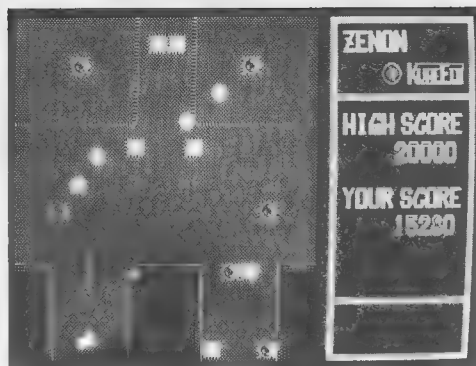
〈写真1〉コンピュータ・シティNo.1のゼノン
の戦いはじまる



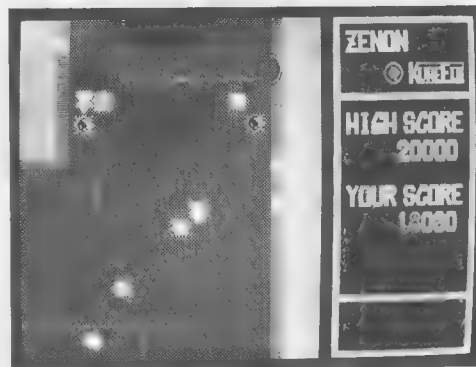
〈写真2〉DEFENSEランプ点滅!?
ミサイル攻撃を防御



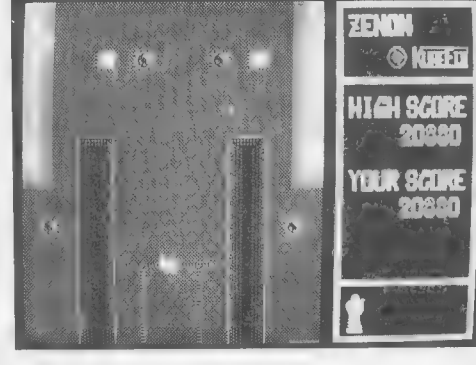
〈写真3〉浮遊監視の動きに注目しろ



〈写真4〉マザーコンピュータはまだかノ



〈写真5〉ニードルガン命中、誘導車両爆破



〈写真6〉やった!! 2万点クリアだ
(編者)

3.操作方法及びテクニック

ゲームをスタートする時に、ジョイスティックを使うかキーボードを使うか聞いてきますので、どちらかを選んで下さい。できればジョイスティックを使うことをお勧めします。ジョイスティックを使用する場合と、キーボードを使用する場合との決定的な違いは、キーボードですと、移動しながらビームが撃てない、ビームを撃ったらキーを押さないと移動できないと言うところにあ

ります。これはハードの関係で仕方のないところです。

また、同様の理由で、移動には①、②、③、④、⑥、⑦、⑧、⑨の八個のキーを使います。ビームの発射はスペースバーです。キーのうち①、③、⑦、⑨は斜めに進むキーで、これらをうまく使えば高得点が望めるでしょう。

以下説明は、キーボードを使用するとして書きますが、ジョイスティックも同様です。

さて、このプログラムでは、ビームは前方ばかりでなく、左右にも撃つことができます。発射方

向は、キャラクタの向きと同じ方向です。

敵の攻撃は3通りあり、①斜めに飛ぶミサイル、②直進するタマ、③移動キャラクターによる体当たりです。

一面で登場する移動キャラクターは、あなたに向かって接近して来る作業ロボットです。列を作って迫って来ますが、中央を突破するのはむずかしいですよ。①のキーと③のキーを使って一番下の所で、横に移動しながら前方に撃つか(①、③は斜め下へ進むキーですが、一番下では正面を向いたまま真横に動きます。④、⑥ではキャラクターが横をむいてしまいます)、または列の右横から(左横からだとも銃口が下側になるので)撃って、一発で串差しにします。

このように、左右に撃つことができるということ、斜めに進む時は、体の向きが変わらないということのをうまく使って、攻撃をかわしながら撃ちまくって下さい。あせって画面の上方に行くとかわしきれませんから、できるだけ下の方にいるのがいいようです。

《第1表》プログラム割り付け表

番 地	内 容
2 0 0 0 ~	キャラクター・データ
5 0 0 0 ~	地図データ
8 D 0 0 ~	初期画面
9 0 0 0 ~	スクロール用サブルーチン集
9 4 7 0 ~	ディスプレイ用サブルーチン集
A 0 0 0 ~	メインプログラム
A 1 0 0 ~	入力処理 (人移動)
A 2 0 0 ~	レーザービーム用サブルーチン集
A 8 8 0 ~	敵攻撃ルーチン集
B 7 9 0 ~	デモ・説明ルーチン集
E 0 0 0 ~	ワークエリア

4.入力およびロード方法

入力にはH_uBASICのモニターを使いますので、まずBASICをロードし、Mコマンドでリスト1(2000~7CFE)、リスト2(8D00~C4FE)を打ち込み、Sコマンドでカセットテープにセーブします。

プログラムはBASICエリアと重なっていますが、モニター部分を破壊しませんので、書換えて

も問題ありません。

ロードする時も同様に、H_uBASICをロードしてからモニターのLコマンドでリスト1、リスト2をロードし、

G A 0 0 0

でゲームがスタートします。

※チェックサムについて

リスト3(FB00~FC4F)のチェックサム・プログラムは、

①*GFB00でディスプレイ上のみ出力

②*GFB01でディスプレイとプリンタへの出力モードになります。

S-ADR・\$

で、出力したいアドレスを入力してください。256バイトのデータが出力されます。連続して出力する場合は、キーを押してください。入力ミスを見つけた時は、SHIFT + BREAKして、そのままカーソルをもっていつて書換え、キーを押せば変更できます。

5.登場キャラクタ

〔戦闘ロボット：B1タイプ〕

ニードルガン撃ちながら襲ってくる。

〔作業ロボット：GXタイプ〕

長い腕で捕えにくるぞ。

〔浮遊監視器〕

コントロールを失い、壁にぶつかっては、はね返るように都市内を移動している。

〔誘導車両〕

本来は人間を乗せ、目的地まで運ぶものだが、今では勝手に動き回っている。

〔ウインドウ〕、〔交通管制器〕

どちらもミサイルランチャーに改造。

〔通信ステーション〕

これも本来の役目とはまったく異なり、短針銃を持ち、兵器になっている。

〔高電圧銃〕

キャラクターひとつ分以内に近寄ると電撃をうけるぞ！

〔マザー・コンピュータ〕

スクロールが止まった時、ほぼ中央にある球形の大きな物体。

〔出入り口〕

アーチ型の所を通して、次の面に行くことができる。口が少し小さいように見えますが、体の半分が入り口の壁に当たっても平気ようになっていきますので、あまり気を使わずに通過できます。

横の壁についている出入り口は、なかば飾りのようでもあるが、ここから中へ入ることもできる。ロボットは入って来ないので、これを利用して攻撃をかわすことも可能だが、ミサイル等は入って来る。

〔その他〕

壁などの構造物に当たったり、“穴”に落ちたりしないように移動して下さい。

6.ゲームオーバー

三人倒れたらゲームオーバー。ただし、初期ハイスコアの2万点を越えたら一人プラス。初めてゼノンをやって、いきなり2万点を出せたら、ゲームの天才。

7.地図を書替え君のゼノンを作ろう!

地図データの説明をします。

地図データは5000H～7CFFHで、このデータ中、0が前についているものはダミーで、画面がスクロールしている時は書かないキャラクタです。すべて説明いたしますと、誌面が足りませんので、攻撃してくる固定キャラクタのみ説明します。通路の形を変えたい方は、10～4Fまでのキャラクタに注目していろいろ変えてみて下さい。100Hのデータでだいたい一画面分が作られています。何回か画面を見て、地図データを見ると、

何となく関係がわかってくるとと思います(数字は16進数です)。

◎変更してはいけないキャラクタ

54、55、56、57=マザーコンピュータ

5D、5E、=斜め壁面のウィンドウ

◎変更してもよいキャラクタ

50 = ミサイルランチャー

52 = 短針銃

58 = 高電圧球

この三つは床の上にありますので、床のキャラクタ02と交換可能です。つまり、これらの数字をとって、かわりに02と書くと、これらの攻撃キャラクタは消えてしまいます。逆に、02の所にこれらの数字を書くと、攻撃キャラクタが出現します。しかし、一画面にたくさん登場すると、スクロールの動きが遅くなります。特に58は、あまり書かない方がよいでしょう。

59、5A = ウィンドウ左、右

4A、4B、4C、4D=バリアートネル左、右

これらのキャラクタは、左右の壁についているものですから、壁のキャラクタ、左=04、右=05と交換することができます。ウィンドウは、ミサイルを撃ってくるキャラクタ。4A、4Bと4C、4Dの横出入り口は、通過することによって10秒間だけミサイルとタマにやられなくなるキャラクタです。先程同様、あまりふやさないようにした方がよいでしょう。

また、ボーナスキャラクタが隠されていますが、見つけて書き換えてはいけません。

その他としては、28～2Dのキャラクタは落とし穴を作るキャラクタですが、この変更はむずかしいでしょう。

なお、X1Dで遊ばれる方はテープBASICをお使いください。

Adrs +0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum		
2308+00	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	51		
2309+00	55	2A	AA	55	45	AA	55	4A	55	55	55	5A	AA	5A	51	/22		
2310+55	55	22	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	171		
2320+88	55	22	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	171		
2330+FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	471		
2340+55	15	AA	AA	55	45	55	8A	AA	22	25	55	8A	6FF			193		
2350+AA	22	55	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	193		
2360+AA	A8	85	52	22	AA	88	55	22	AA	88	55	22	AA	88	55	76A		
2370+22	22	88	88	22	22	22	88	63	88	22	22	88	68	22	88	50A		
2380+88	22	22	22	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	16A		
2390+88	8A	AA	22	22	55	88	8A	AA	22	22	55	88	8A	22	8A	/84		
23A0+22	22	88	88	22	22	88	88	22	22	88	88	22	22	88	88	/5FA		
23B0+88	22	22	FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	19E		
23C0+FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	/6A9		
23D0+FF	D5	FF	AA	FF	00	55	FF	AA	FF	00	55	FF	AA	FF	D5	2A	/D92	
23E0+AA	FF	55	55	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	33A		
23F0+FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	53	/F24	
C-Sum=07 69 9E 64 7E 60 F9 4F 6F 9B D8 A7 AA 72 98 D8 /8A7																		
Adrs +0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum		
2400+FF	FF	AA	FF	55	3F	AA	FF	AA	FF	55	53	FF	AA	AA	8B	/88C		
2410+FF	55	3F	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	1F8		
2420+AA	AA	88	D5	AA	38	D5	AA	38	D5	55	55	AA	88	75	8C1			
2430+55	22	AA	88	55	D5	22	AA	8A	58	55	57	22	AA	7A	7E1			
2440+88	55	22	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	191		
2450+88	AA	52	22	55	55	8A	AA	AB	22	55	55	8A	AA	AE	22	74A		
2460+55	75	8A	EA	22	57	55	8A	AE	AA	22	75	55	8A	AA	812			
2470+AA	22	15	55	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	1A6		
2480+88	10	C1	00	88	C8	10	C1	00	88	C8	10	C1	00	88	C8	/64A		
2490+00	FF	FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/3BD		
24A0+00	FF	FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/59D		
24B0+00	88	13	01	83	80	83	13	01	83	80	83	13	01	83	80	26A		
24C0+00	83	08	13	22	00	83	00	03	22	00	83	00	03	22	00	28A		
24D0+88	FF	FF	FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	3D8		
24E0+88	88	88	22	22	22	88	88	22	22	88	88	22	22	88	88	923		
24F0+00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	10	/5FA	
C-Sum=5F 57 F8 02 D8 0C 64 EC B1 A0 DE E9 25 2F 35 27 /7AC																		
Adrs +0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum		
2500+00	C1	10	80	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	151		
2510+88	88	88	22	22	22	FF	FF	00	00	00	03	88	88	13	00	631		
2520+00	83	88	00	13	00	00	83	00	08	13	01	83	00	08	258			
2530+13	01	00	83	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	807		
2540+00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/64C		
2550+00	FF	00	00	00	00	22	22	00	00	00	00	22	22	00	00	11C		
2560+00	FF	FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/35D		
2570+88	88	88	22	22	22	FF	FF	00	00	00	00	88	88	00	00	718		
2580+00	00	88	88	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	0218		
2590+00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/890		
25A0+88	88	88	22	22	22	88	88	22	22	88	88	22	22	88	88	CC	700A	
25B0+CC	CC	CC	CC	CC	22	22	22	88	88	22	22	88	88	22	22	88	/820	
25C0+88	22	22	22	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	71AE		
25D0+88	8C	88	22	22	22	8C	8C	88	22	22	8C	8C	88	22	22	88	/78C	
25E0+CC	CC	CC	CC	CC	22	22	22	88	88	22	22	88	88	22	22	88	BC	/89C
25F0+88	22	02	22	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	1BE	
C-Sum=D8 74 FB 92 98 EE 54 2B EC 90 47 AE 66 3D 0B E4 /8C9																		

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum
120000	88	80	22	22	22	88	88	22	88	88	22	22	88	88	22	88	22
120010	88	22	22	22	22	88	88	22	88	88	22	22	88	88	22	88	22
120020	88	22	22	22	22	88	88	22	88	88	22	22	88	88	22	88	22
120030	AA	FF	FF	FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	3C7
120040	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
120050	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
120060	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
120070	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
120080	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
120090	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
1200A0	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
1200B0	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
1200C0	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
1200D0	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
1200E0	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
1200F0	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
120100	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
120110	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
120120	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
120130	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
120140	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
120150	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
120160	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
120170	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
120180	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
120190	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
1201A0	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
1201B0	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
1201C0	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
1201D0	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
1201E0	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
1201F0	AA	86	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88	D5	22	88	AA	88
C-Sum=C3 F1 2D 7D 20 7E B8 47 EE C7 3E 23 1E 2D 3C 2E /606																	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum
122000	FF	FF	FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	37C
122010	AA	88	F5	22	F4	AA	88	FF	55	52	FF	AA	88	FF	AA	88	/A79
122020	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	/E39
122030	FF	FF	FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	42B
122040	88	88	22	22	88	88	22	22	88	88	22	22	88	88	22	88	758
122050	22	88	8A	22	55	88	AA	22	55	88	AA	22	55	88	AA	22	/632
122060	AA	25	55	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	1D6
122070	88	88	22	22	88	88	52	22	88	88	52	22	88	88	52	22	/625
122080	22	88	88	22	22	88	88	22	22	88	88	22	22	88	88	22	/676
122090	88	55	22	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	1E1
1220A0	88	55	22	22	88	AE	88	25	5D	22	8A	8A	88	55	721		
1220B0	05	4A	88	57	55	22	AE	AA	88	5D	55	22	EA	AA	88	AA	/83A
1220C0	88	22	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/294
1220D0	88	22	22	88	EA	88	22	75	52	88	8A	88	22	75	52	88	BA
1220E0	55	88	AA	22	55	88	AA	EA	22	55	88	AA	EA	22	55	88	AA
1220F0	AE	22	57	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/26C
C-Sum=3A 47 39 CA CB 96 07 15 0D ED F9 FF 11 31 98 1F /6D6																	

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
12900=FE	AA	FA	FD	55	44	55	44	55	44	55	44	55	44	55	44	55	/891
12910=FF	F5	4F	5F	4F	5F	4F	5F	4F	5F	4F	5F	4F	5F	4F	5F	4F	/892
12920=A3	55	55	22	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/194
12930=AA	AA	BF	55	55	5F	AB	FA	A7	57	FF	55	4F	55	4F	55	4F	/A0A
12940=FF	EA	4F	5F	4F	5F	4F	5F	4F	5F	4F	5F	4F	5F	4F	5F	4F	/B5C
12950=AA	22	25	55	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/195
12960=FE	AA	4F	5F	4F	5F	4F	5F	4F	5F	4F	5F	4F	5F	4F	5F	4F	/C27
12970=03	F5	4F	5F	4F	5F	4F	5F	4F	5F	4F	5F	4F	5F	4F	5F	4F	/A48
12980=A3	55	55	22	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/1F4
12990=AA	AA	BF	55	55	5F	AB	FA	A7	57	FF	55	4F	55	4F	55	4F	/A5B
129A0=C0	35	4B	01	F2	25	87	F5	8A	7F	F2	25	87	F5	8A	7F	F2	/987
129B0=AA	22	25	55	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/1F5
129C0=FA	AA	F5	55	AA	9F	AA	54	E0	75	AB	00	1A	54	/962			
129D0=00	15	A8	00	2A	00	05	A8	03	24	F7	52	AA	/A63				
129E0=88	55	55	22	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/234
129F0=AA	AA	BF	55	55	57	AB	FA	AB	56	07	55	AC	00	CA	5C	/808	
C-Sum=E1 88 E0 B0 E0 44 15 34 91 FF 45 A7 90 30 6A 5E /884																	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
12A00=00	25	AC	00	12	25	00	15	AA	70	12	25	4F	E5	88	AA	/55A	
12A10=EA	22	55	55	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/1C6
12A20=88	88	88	22	22	22	88	88	22	22	22	88	88	22	22	22	22	/504
12A30=22	22	AA	C8	88	55	62	22	AA	BC	00	55	7E	AA	AA	/78D		
12A40=BF	FF	FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/3FC
12A50=88	88	88	22	22	22	88	88	22	22	22	88	88	22	22	22	22	/604
12A60=22	22	88	88	AA	22	06	55	00	3C	AA	07	E5	55	FC	AA	/6A3	
12A70=AA	FF	FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/417
12A80=FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	/CE6
12A90=3C	00	AA	88	55	C2	22	88	88	22	22	22	88	88	22	22	22	/725
12AA0=88	22	22	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/18E
12AB0=FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	/CAB
12AC0=3D	55	88	27	2A	23	95	88	88	22	22	22	88	88	22	22	22	/673
12AD0=88	22	22	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/1BE
12AE0=AA	AA	88	D5	55	22	AA	A0	88	D5	5F	A2	AA	F0	08	D3	/A25	
12AF0=82	22	A6	08	CC	22	22	98	08	88	D0	22	22	B0	88	/6CE		
C-Sum=5A FC E3 68 15 43 A7 13 92 EA 61 0F 5C 11 90 82 /71E																	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
12B00=88	00	22	22	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/17C
12B10=80	08	88	D0	22	90	08	88	D0	22	22	22	88	88	D0	22	22	/692
12B20=02	22	A8	80	88	D4	F0	22	AA	9F	88	D5	50	22	AA	/849		
12B30=88	D5	55	22	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/284
12B40=8A	AA	22	55	88	AA	22	F9	55	88	8F	2B	22	88	8F	2B	22	/5FA
12B50=21	D5	88	68	22	35	88	1B	22	22	22	09	88	88	/5C2			
12B60=80	22	22	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/88E
12B70=88	88	D0	22	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/48B
12B80=2A	45	88	81	C8	22	0F	55	88	F8	AB	22	05	55	88	AA	/738	
12B90=AA	AA	22	55	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/287
12BA0=AA	AA	88	D5	55	22	AA	88	D5	5F	A2	AA	F0	08	D3	/9E5		
12BB0=82	22	A6	08	CC	22	22	98	08	88	D0	22	22	B0	88	/68E		
12BC0=88	88	D0	22	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/23C
12BD0=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/808
12BE0=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/8E8
12BF0=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/8F0
C-Sum=7F DB 39 22 34 8A 8D 08 18 72 1B FF B1 58 D1 /69E																	

[illegible]

Adrs +0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:3800=3F	F0	40	08	9F	E4	90	24	90	24	90	24	90	24	90	24	/56E
:3810=90	24	9F	E4	08	3F	F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/3BE
:3820=07	00	0C	80	1C	80	04	00	04	00	04	00	00	00	00	00	/463
:3830=00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/2BB
:3840=1F	E0	60	18	0F	C4	90	24	90	24	90	24	90	24	90	24	/6AA
:3850=66	00	0F	FC	00	04	FF	C0	00	00	00	00	00	00	00	00	/4C0
:3860=1F	E0	60	18	0F	C4	90	24	90	24	90	24	90	24	90	24	/778
:3870=90	24	9F	E4	08	3F	F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/3EE
:3880=00	F0	01	9C	02	10	04	90	09	90	12	90	24	90	24	90	/501
:3890=80	04	FF	9C	00	90	03	FC	00	00	00	00	00	00	00	00	/43E
:38A0=FF	F8	08	08	9F	F8	90	00	9F	E0	80	18	FF	C4	00	24	/944
:38B0=FF	24	8F	C4	60	18	0F	E0	00	00	00	00	00	00	00	00	/48E
:38C0=1F	E0	60	18	0F	C4	90	24	90	24	90	24	90	24	90	24	/874
:38D0=90	24	9F	E4	08	3F	F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/44E
:38E0=FF	FC	80	04	FF	C4	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/6A9
:38F0=11	00	22	00	44	00	F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/25F
C-Sum=3C	08	6D	34	30	E0	8D	A8	BC	AC	AA	B4	51	F4	84	CC	/885
Adrs +0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:3900=0F	C0	30	38	43	08	44	88	23	10	10	20	60	18	97	84	/42C
:3910=88	44	87	84	00	18	1F	E0	00	00	00	00	00	00	00	00	/35E
:3920=1F	E0	60	18	0F	84	98	44	87	84	60	04	1F	C4	00	44	/604
:3930=FF	44	87	84	60	18	1F	E0	00	00	00	00	00	00	00	00	/3EE
:3940=FF	FC	FF	FC	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	FF	F0	/F85
:3950=FF	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	/7DF
:3960=FF	F0	FF	F0	3C	FF	F8	FF	F0	3C	FF	F8	FF	F0	3C	FF	/D18
:3970=0F	3C	0F	3C	0F	3C	0F	3C	0F	3C	0F	3C	0F	3C	0F	3C	/5F7
:3980=03	FC	07	FC	07	FC	07	FC	07	FC	07	FC	07	FC	07	FC	/58E
:3990=FF	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	/C7B
:39A0=FF	00	FF	C0	F1	E0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	/6EE
:39B0=FF	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	/BF0
:39C0=FF	F8	FF	FC	F0	FF	FC	F0	FF	FC	F0	FF	FC	F0	FF	FC	/6A2
:39D0=FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/C50
:39E0=FF	FC	FF	FC	FF	FC	FF	FC	FF	FC	FF	FC	FF	FC	FF	FC	/4B0
:39F0=FF	00	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	/7A6
C-Sum=5B	28	40	9C	A6	14	F4	9C	96	74	C5	C0	4C	80	36	6C	/7A6
Adrs +0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:3A00=07	FC	0F	FC	1E	3C	3C	3C	78	00	F0	00	F3	FC	F3	FC	/826
:3A10=FF	3C	F3	FC	FF	BC	FF	3C	00	00	00	00	00	00	00	00	/621
:3A20=FF	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	/B1E
:3A30=FF	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	/4E0
:3A40=1F	E0	1F	E0	07	00	0F	07	00	07	00	0F	07	00	07	00	/568
:3A50=07	80	07	80	1F	E0	1F	E0	00	00	00	00	00	00	00	00	/35C
:3A60=03	FC	03	FC	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	/7FE
:3A70=FF	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	/62E
:3A80=FF	3C	F0	78	F0	F1	E0	F3	C0	F7	80	FF	80	FF	C0	FF	/D2D
:3A90=FD	E0	F8	F0	F0	78	F0	3C	00	00	00	00	00	00	00	00	/6E9
:3AA0=FF	00	F0	00	00	00	F0	00	F0	00	F0	00	F0	00	F0	00	/820
:3AB0=FF	00	F0	00	00	00	FF	FC	FF	FC	FF	FC	FF	FC	FF	FC	/686
:3AC0=FF	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	/D5C
:3AD0=FF	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	/580
:3AE0=FF	FC	F0	7C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	/BA0
:3AF0=FF	00	F0	7C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	F0	3C	/6A0
C-Sum=7D	C8	83	54	41	34	08	88	4F	A4	C4	64	D2	60	CC	60	/79A
Adrs +0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:3B00=00	40	03	80	20	0C	60	10	18	16	27	88	19	C8	32D		
:3B10=FF	3C	F0	3C	FF	FC	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/32D
:3B20=FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/387
:3B30=FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/820
:3B40=FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/820
:3B50=FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/351
:3B60=FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/950
:3B70=FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/2F2
:3B80=FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/45A
:3B90=FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/880
:3BA0=FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/44F
:3BB0=FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/501
:3BC0=FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/880
:3BD0=FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/399
:3BE0=FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/538
:3BF0=FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/9E0
:3C00=FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/348
C-Sum=07	98	29	A8	93	29	AA	17	D8	16	69	8F	24	E9	B4	C1	/75B
Adrs +0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:3C00=00	40	03	80	20	0C	60	10	18	16	27	88	19	C8	32D		
:3C10=00	60	30	99	81	01	05	42	01	00	3C	07	E0	10	08	10	/387
:3C20=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/820
:3C30=10	20	08	43	80	0C	7C	14	80	10	07	88	10	08	08	08	/820
:3C40=43	80	10	1C	0C	10	06	02	18	71	04	07	81	38	08	81	/351
:3C50=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/950
:3C60=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/2F2
:3C70=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/45A
:3C80=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/880
:3C90=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/44F
:3CA0=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/501
:3CB0=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/880
:3CC0=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/399
:3CD0=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/538
:3CE0=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/9E0
:3CF0=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/348
C-Sum=FA	CC	46	10	4A	7C	00	00	4B	7C	14	3C	14	BC	23	2C	/5C8

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:3E10=10	04	00	00	00	00	01	98	00	02	03	00	0C	01	00	02	06	/5107
:3E20=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/0110
:3E30=00	11	00	00	12	00	08	24	00	04	18	04	03	20	28	0C	124	/124
:3E32=80	30	40	00	00	00	33	00	00	0C	00	00	02	00	00	00	06	/24F
:3E40=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/049
:3E50=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/050
:3E60=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/059
:3E70=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/070
:3E80=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/080
:3E90=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/090
:3EA0=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/0A0
:3EB0=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/0B0
:3EC0=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	06	00	00	00	00	00	/0C0
:3ED0=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/0D0
:3EE0=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/0E0
:3EF0=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/0F0
C-Sum=90	45	00	C0	D4	01	03	E4	02	13	18	10	06	50	A	18	50C	

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:4200=FE	56	81	56	09	00	F8	0F	7E	AB	09	03	FC	0E	00	64	/50B	
:4210=09	03	FC	0F	A4	00	01	F8	06	01	F8	00	00	00	00	06	/3C8	
:4220=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/024	
:4230=00	01	F8	00	01	F8	1F	FF	1A	AB	2C	7F	FF	FE	56	/7FF		
:4240=C5	C6	FF	FF	FF	95	02	AB	FF	FF	85	01	A5	7F	FE	/BB0		
:4250=FE	56	81	56	19	00	E0	1F	7E	20	39	E0	00	00	00	/578		
:4260=39	C0	02	2F	A0	00	19	80	00	1F	80	00	00	00	00	06	/386	
:4270=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/076	
:4280=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/449	
:4290=D4	16	00	3F	FF	FF	C6	EB	03	FF	FF	03	11	75	00	0F	/881	
:42A0=FE	00	30	DE	00	0F	F8	00	30	28	07	CF	F8	06	00	09	/657	
:42B0=0F	FF	F8	00	50	30	0F	FF	F8	00	A5	48	07	FF	F0	06	/83F	
:42C0=AA	B0	00	03	E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/3E0	
:42D0=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/491	
:42E0=D4	10	00	3F	FF	C6	EB	03	FF	FF	03	11	70	07	CF	/918		
:42F0=F8	06	B0	D8	00	0F	F8	00	30	28	00	0F	FE	00	30	0E	/620	
C-Sum=6A	11	CD	2D	8B	89	A0	11	19	61	16	80	A5	C8	42	C7	/690	

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:4300=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/23E
:4310=0A	B6	03	E0	00	03	E0	00	03	E0	00	03	E0	00	00	00	/256	
:4320=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/3A0	
:4330=35	60	1F	FF	12	AB	00	1F	FF	F0	00	5A	00	1F	F3	/897		
:4340=E0	10	2D	F0	1F	F0	10	0C	1F	F0	00	7F	F0	00	00	00	/483	
:4350=FF	FF	C0	A8	18	C0	FF	F8	00	D5	47	FF	7F	FF	00	C0	/B44	
:4360=33	C0	03	C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/2D9	
:4370=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/3D1	
:4380=00	00	FF	F8	00	D2	AB	00	FF	FC	00	A0	5B	00	7F	F0	/898	
:4390=00	50	2C	00	1F	F0	00	10	0C	1F	F3	E0	10	0D	60	/4A6		
:43A0=1F	FF	F0	08	1B	D0	1F	F8	00	15	47	FF	0F	FF	E0	0C	/804	
:43B0=33	A0	03	C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/309	
:43C0=00	F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/309	
:43D0=FF	A0	0C	FF	30	0F	FF	D0	00	FF	00	55	00	FF	70	0B	/5EE	
:43E0=C0	3A	FF	BC	0F	FF	F0	35	4F	07	FF	C0	1A	AA	BC	/9B2		
:43F0=03	00	10	0F	07	E0	08	00	70	0F	E4	B0	00	00	00	03	/417	
C-Sum=A4	ED	37	63	94	6B	00	43	EA	4D	E1	F2	7B	35	56	96	/813	

```

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
:4700=A0 31 FF 5C 00 01 50 30 FE AC 1F 07 F8 14 7A 18 /8EA
:4710=0F FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /85A
:4720=7E 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /850
:4730=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /89E
:4740=AA C0 03 FE 30 0C 55 70 1D 81 78 1A 7E A8 3E 00 /898
:4750=FC 31 FF 5C 3F 01 FC 30 FE AC 1F 85 F8 14 7A 18 /830
:4760=05 7F 00 0A 80 F0 00 FF 00 00 00 00 00 00 00 /4F3
:4770=7E 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /8EE
:4780=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /85E
:4790=5A C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /8F3
:47A0=00 3F FF 50 00 00 00 1B FF DC 00 00 00 17 FF /6C2
:47B0=00 00 05 FF 70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /57A
:47C0=5E 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /362
:47D0=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /11E
:47E0=5A DC 00 00 28 FF 52 00 00 00 4F EA 00 00 27 /378
:47F0=00 57 FF 50 00 00 5F 0A 00 00 00 00 00 00 /7F6
C-Sum=68 2A EF B8 44 94 A2 D4 D7 CC B1 E4 6C AF 30 44 /94E

```

```

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
:4800=00 00 00 D5 FF 04 00 00 1B 78 4C 00 00 00 2C /386
:4810=56 70 00 00 00 03 11 00 00 00 00 00 00 00 /854
:4820=00 00 00 04 77 00 00 00 7A EE E6 00 00 00 3F /329
:4830=78 FC 00 00 00 26 AB 52 00 00 00 00 00 00 /401
:4840=00 F2 88 B7 00 00 00 7C 41 55 00 00 00 3E AA /55E
:4850=00 00 00 D7 05 D4 00 00 00 1F 7B DC 00 00 2E /474
:4860=F7 7E 00 00 00 03 11 04 00 00 00 00 00 00 /1ED
:4870=04 33 00 04 33 00 72 CC E6 28 7C E6 28 71 98 /67F
:4880=F7 A4 D0 F7 23 14 38 23 14 34 60 73 34 A4 D0 /7E1
:4890=53 9E 04 53 9E 04 19 C8 00 19 C9 22 E6 3C 22 /50C
:48A0=E6 3C 02 00 10 02 00 10 00 00 00 00 00 00 /1F5
:48B0=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /008
:48C0=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /008
:48D0=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /008
:48E0=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /008
:48F0=3C 3C FF E7 3C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /5AC
C-Sum=A9 61 60 EA B5 EC EA 8D 7E 51 AB F7 C7 E5 82 19 /A24

```

```

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
:4900=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4910=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /018
:4920=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /622
:4930=FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF /020
:4940=FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF /030
:4950=FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF /04C
:4960=58 88 98 22 22 88 88 22 22 88 88 22 22 88 88 /216
:4970=22 22 88 88 22 22 88 88 22 22 88 88 22 22 88 /500
:4980=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /16E
:4990=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /0A0
:49A0=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /090
:49B0=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /8B0
:49C0=AA AA 88 D5 55 22 AA AA 88 D5 55 22 AA AA 88 /9C1
:49D0=55 22 AA AA 88 D5 55 22 AA AA 88 D5 55 22 AA /9EB
:49E0=88 D5 55 22 55 88 AA AB 22 55 88 AA AB 22 /284
:49F0=88 D5 55 22 55 88 AA AB 22 55 88 AA AB 22 /841
C-Sum=3E 14 61 8C DA 8E 2F 1E EB 49 DA 8E 2F 1E EB 49 /711

```

```

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
:4A00=20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /041
:4A10=0F FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /8A8
:4A20=FF A0 03 FF 30 07 FF D0 00 FF 00 08 D5 10 FF /78B1
:4A30=C0 F0 FF 30 07 FF E0 38 24 C1 FF E0 0E D5 1C /93D
:4A40=0E 1F E0 00 E4 08 0E 00 00 00 00 13 B0 00 00 /3FC
:4A50=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /131
:4A60=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4A70=D7 A5 03 FE 00 3C 59 F0 83 FF CD 5F F4 01 /A06
:4A80=FC 18 AF 58 00 FF 03 4F 54 00 F3 FC 09 AF /A1B
:4A90=00 FF FC 0F 4E E4 00 FF 03 4F 54 00 F3 FC /0E
:4AA0=03 FF FC 0F 4E E4 00 FF 03 4F 54 00 F3 FC /0E
:4AB0=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /2D1
:4AC0=FB EB 0E 7E 0E 00 59 F0 83 FF CD 5F F4 01 /14F
:4AD0=FC 09 AF F3 00 FF 03 4F 54 00 F3 FC 09 AF /954
:4AE0=00 FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /900
:4AF0=8F 9F 00 00 00 01 5C 00 00 00 00 00 00 00 /31B
C-Sum=A9 61 60 EA B5 EC EA 8D 7E 51 AB F7 C7 E5 82 19 /A24

```

```

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
:4B00=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4B10=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4B20=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4B30=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4B40=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4B50=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4B60=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4B70=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4B80=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4B90=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4BA0=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4BB0=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4BC0=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4BD0=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4BE0=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4BF0=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
C-Sum=00 96 3A 36 B2 39 5E 92 F9 05 BD 69 DA AE A6 58 /857

```

```

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
:4C00=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4C10=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4C20=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4C30=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4C40=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4C50=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4C60=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4C70=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4C80=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4C90=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4CA0=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4CB0=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4CC0=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4CD0=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4CE0=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
:4CF0=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /000
C-Sum=00 96 3A 36 B2 39 5E 92 F9 05 BD 69 DA AE A6 58 /857

```

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
*4A00=55	55	58	5A	5B	5C	5D	5E	5F	60	61	62	63	64	65	66	67	68
*4A01=56	56	59	5B	5C	5D	5E	5F	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
*4A02=57	57	5A	5B	5C	5D	5E	5F	60	61	62	63	64	65	66	67	68	6A
*4A03=58	58	5B	5C	5D	5E	5F	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	6B
*4A04=59	59	5C	5D	5E	5F	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	6A	6C
*4A05=5A	5A	5D	5E	5F	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	6A	6B	6D
*4A06=5B	5B	5E	5F	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	6A	6B	6C	6E
*4A07=5C	5C	5F	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	6A	6B	6C	6D	6F
*4A08=5D	5D	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	6A	6B	6C	6D	6E	70
*4A09=5E	5E	61	62	63	64	65	66	67	68	69	6A	6B	6C	6D	6E	6F	71
*4A0A=5F	5F	62	63	64	65	66	67	68	69	6A	6B	6C	6D	6E	6F	70	72
*4A0B=60	60	63	64	65	66	67	68	69	6A	6B	6C	6D	6E	6F	70	71	73
*4A0C=61	61	64	65	66	67	68	69	6A	6B	6C	6D	6E	6F	70	71	72	74
*4A0D=62	62	65	66	67	68	69	6A	6B	6C	6D	6E	6F	70	71	72	73	75
*4A0E=63	63	66	67	68	69	6A	6B	6C	6D	6E	6F	70	71	72	73	74	76
*4A0F=64	64	67	68	69	6A	6B	6C	6D	6E	6F	70	71	72	73	74	75	77
*4A10=65	65	68	69	6A	6B	6C	6D	6E	6F	70	71	72	73	74	75	76	78
*4A11=66	66	69	6A	6B	6C	6D	6E	6F	70	71	72	73	74	75	76	77	79
*4A12=67	67	6A	6B	6C	6D	6E	6F	70	71	72	73	74	75	76	77	78	80
*4A13=68	68	6B	6C	6D	6E	6F	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	81
*4A14=69	69	6C	6D	6E	6F	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	82
*4A15=6A	6A	6D	6E	6F	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	83
*4A16=6B	6B	6E	6F	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	84
*4A17=6C	6C	6F	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	85
*4A18=6D	6D	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	86
*4A19=6E	6E	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	87
*4A1A=6F	6F	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	88
*4A1B=70	70	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	89
*4A1C=71	71	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	90
*4A1D=72	72	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	91
*4A1E=73	73	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	92
*4A1F=74	74	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	93
*4A20=75	75	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	94
*4A21=76	76	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	95
*4A22=77	77	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	96
*4A23=78	78	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	97
*4A24=79	79	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	98
*4A25=7A	7A	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	99
*4A26=7B	7B	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	100
*4A27=7C	7C	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	101
*4A28=7D	7D	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	102
*4A29=7E	7E	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	103
*4A2A=7F	7F	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	104
*4A2B=80	80	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	105
*4A2C=81	81	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	106
*4A2D=82	82	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	107
*4A2E=83	83	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	108
*4A2F=84	84	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	109
*4A30=85	85	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	110
*4A31=86	86	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	111
*4A32=87	87	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	112
*4A33=88	88	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	113
*4A34=89	89	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	114
*4A35=8A	8A	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	115
*4A36=8B	8B	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	116
*4A37=8C	8C	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	117
*4A38=8D	8D	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	118
*4A39=8E	8E	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	119
*4A3A=8F	8F	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	120
*4A3B=90	90	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	121
*4A3C=91	91	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	122
*4A3D=92	92	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	123
*4A3E=93	93	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	124
*4A3F=94	94	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	125
*4A40=95	95	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	126
*4A41=96	96	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	127
*4A42=97	97	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	128
*4A43=98	98	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	129
*4A44=99	99	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	130
*4A45=9A	9A	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	131
*4A46=9B	9B	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	132
*4A47=9C	9C	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	133
*4A48=9D	9D	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	134
*4A49=9E	9E	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	135
*4A4A=9F	9F	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	136
*4A4B=80	80	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	137
*4A4C=81	81	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	138
*4A4D=82	82	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	139
*4A4E=83	83	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	140
*4A4F=84	84	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	141
*4A50=85	85	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	142
*4A51=86	86	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	143
*4A52=87	87	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	144
*4A53=88	88	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	145
*4A54=89	89	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	146
*4A55=8A	8A	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	147
*4A56=8B	8B	132															

```

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
:5000=01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 /810
:5010=01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 /820
:5020=01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 /830
:5030=01 01 13 17 17 48 49 17 17 48 49 17 17 14 01 01 /840
:5040=01 01 04 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /850
:5050=01 01 04 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /860
:5060=01 01 04 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /870
:5070=01 01 48 02 02 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 /880
:5080=01 01 04 02 53 02 54 55 02 56 57 02 58 02 59 01 01 /890
:5090=01 01 04 50 02 02 57 56 02 02 55 02 54 02 53 01 01 /900
:50A0=01 01 04 02 02 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 /910
:50B0=01 01 04 02 02 17 21 25 24 20 17 02 02 02 02 01 /920
:50C0=01 01 04 02 02 02 23 60 5F 22 02 02 02 02 02 01 /930
:50D0=01 01 04 02 02 22 22 02 02 22 02 02 02 02 02 01 /940
:50E0=01 01 04 02 58 02 02 02 58 02 02 58 02 02 02 01 /950
:50F0=01 01 04 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /960
C-Sum=10 10 D3 80 83 FF D5 AC A9 D2 00 83 81 E2 10 10 /77F

```

```

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
:5100=01 01 04 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /021
:5110=01 01 04 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /031
:5120=01 01 11 10 15 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /041
:5130=01 01 01 01 24 26 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /051
:5140=01 01 01 24 5F 22 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /061
:5150=01 01 24 5D 22 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /071
:5160=01 24 5D 22 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /081
:5170=24 5D 22 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /091
:5180=5D 22 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /101
:5190=22 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /111
:51A0=02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /121
:51B0=02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /131
:51C0=02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /141
:51D0=02 02 52 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /151
:51E0=02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /161
:51F0=02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /171
C-Sum=B6 B7 1E CA 1D CD 70 20 20 70 D0 20 C0 24 BA B9 /7B3

```

```

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
:5200=02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 /020
:5210=02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 /030
:5220=10 10 15 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 /040
:5230=01 01 01 04 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /050
:5240=01 01 01 04 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /060
:5250=01 01 24 26 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /070
:5260=01 24 5D 22 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /080
:5270=24 5D 22 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /090
:5280=5D 22 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /100
:5290=22 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /110
:52A0=02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /120
:52B0=02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /130
:52C0=02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /140
:52D0=02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /150
:52E0=02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /160
:52F0=02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /170
C-Sum=C7 C8 C9 7B 20 70 6E 6E 6E 6E 6E 6E 6E 6E 6E /8DE

```

```

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
:5300=02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 /200
:5310=02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 /210
:5320=10 10 15 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 /220
:5330=01 01 04 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /230
:5340=01 01 04 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /240
:5350=01 01 04 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /250
:5360=01 01 04 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /260
:5370=01 01 48 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /270
:5380=01 01 04 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /280
:5390=01 01 04 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /290
:53A0=01 01 04 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /300
:53B0=01 01 04 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /310
:53C0=01 01 04 02 58 02 02 02 58 02 02 02 02 02 02 01 /320
:53D0=01 01 04 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /330
:53E0=01 01 04 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /340
:53F0=01 01 4A 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /350
C-Sum=21 21 24 20 20 76 20 76 20 76 20 76 20 31 21 21 /31B

```

```

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
:5400=01 01 4B 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /360
:5410=01 01 04 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /370
:5420=01 01 11 10 15 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /380
:5430=01 01 01 01 24 26 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /390
:5440=01 01 01 24 26 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /400
:5450=01 01 24 5D 22 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /410
:5460=01 24 5D 22 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /420
:5470=24 5D 22 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /430
:5480=5D 22 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /440
:5490=22 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /450
:54A0=02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /460
:54B0=02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /470
:54C0=02 58 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /480
:54D0=02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /490
:54E0=02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /500
:54F0=02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 /510
C-Sum=56 00 15 CA 79 20 70 20 70 20 70 20 70 CD 1C 10 B8 /5AC

```

```

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
:5500=52 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 /520
:5510=02 02 02 02 02 02 50 50 02 02 02 02 02 02 02 02 /530
:5520=02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 /540
:5530=02 02 2A 2D 2B 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 /550
:5540=02 02 06 00 07 02 02 02 02 06 00 07 02 02 02 /560
:5550=02 02 06 00 07 02 02 02 02 06 00 07 02 02 02 /570
:5560=02 02 06 00 07 02 02 02 02 06 00 07 02 02 02 /580
:5570=02 50 06 00 07 02 02 02 02 06 00 07 02 02 02 /590
:5580=02 02 06 00 07 02 02 02 02 06 00 07 02 02 02 /600
:5590=02 02 06 00 07 53 02 02 02 06 00 07 02 02 02 /610
:55A0=02 02 06 00 07 02 02 02 02 06 00 07 02 02 02 /620
:55B0=02 02 06 00 07 02 02 02 02 06 00 07 02 02 02 /630
:55C0=50 02 06 00 07 02 02 02 02 06 00 07 02 02 02 /640
:55D0=02 02 06 00 07 02 02 02 02 06 00 07 02 02 02 /650
:55E0=02 02 06 00 07 52 02 02 02 06 00 07 02 02 02 /660
:55F0=02 02 06 00 07 02 02 02 02 06 00 07 02 02 02 /670
C-Sum=BE 6E 78 33 33 85 71 BE BF 70 78 33 33 85 6E BE /77C

```

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:5600=02	02	28	2C	2C	29	02	02	02	02	02	28	2C	2C	29	02	02	/162
:5610=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/030
:5620=02	50	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/00C
:5630=02	02	02	02	02	02	02	02	39	37	02	02	02	02	02	02	02	/00B
:5640=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/06C
:5650=02	02	02	02	02	02	02	02	53	03	09	52	02	02	02	02	02	/11D
:5660=02	02	2A	2D	2D	2B	02	02	02	02	2A	2D	2D	2B	02	02	02	/10A
:5670=02	02	06	00	00	07	02	03	08	02	06	00	00	07	02	02	02	/0A6
:5680=02	02	06	00	00	07	02	03	08	02	06	00	00	07	02	02	02	/0B6
:5690=02	02	06	00	00	07	02	03	08	02	06	00	00	07	02	02	02	/0D6
:56A0=02	02	06	00	00	07	02	03	08	02	06	00	00	07	02	02	02	/0E6
:56B0=02	02	06	00	00	07	02	03	08	02	06	00	00	07	02	02	02	/0F6
:56C0=02	02	06	00	00	07	02	03	08	02	06	00	00	07	02	02	02	/1A8
:56D0=02	53	24	00	00	07	02	03	08	02	06	00	00	07	02	02	02	/116
:56E0=02	02	06	00	00	07	02	03	08	02	06	00	00	07	02	02	02	/1C3
:56F0=02	02	06	00	00	07	50	08	09	51	06	00	00	07	02	02	02	/861
C-Sum=20	BF	92	63	63	9D	BF	9E	9D	BF	9E	63	63	9D	BF	20	861	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:5700=02	02	06	00	00	07	02	03	08	02	06	00	00	07	02	02	02	/036
:5710=02	02	06	00	00	07	02	03	08	02	06	00	00	07	02	02	02	/046
:5720=02	02	06	00	00	07	02	03	08	02	06	00	00	07	02	02	02	/056
:5730=02	02	28	2C	2C	29	02	03	08	02	28	2C	2C	29	02	02	02	/19E
:5740=02	02	02	02	02	02	02	03	08	02	03	08	02	02	02	02	02	/0C2
:5750=02	02	02	02	02	02	02	03	08	02	03	08	02	02	02	02	02	/07C
:5760=02	02	02	02	02	02	02	03	08	02	03	08	02	02	02	02	02	/08C
:5770=02	02	02	02	02	02	02	03	08	02	03	08	02	02	02	02	02	/09C
:5780=02	02	02	02	02	02	02	58	08	02	02	02	02	02	02	02	02	/102
:5790=02	02	2A	2D	2D	2B	02	03	08	02	2A	2D	2D	2B	02	02	02	/20A
:57A0=02	02	06	00	00	07	02	03	08	02	06	00	00	07	02	02	02	/0D6
:57B0=02	02	06	00	00	07	02	03	08	02	06	00	00	07	02	02	02	/0E6
:57C0=50	02	06	00	00	07	02	03	08	02	06	00	00	07	02	02	02	/192
:57D0=02	02	06	00	00	07	02	03	08	02	06	00	00	07	02	02	02	/106
:57E0=02	02	06	00	00	07	02	03	08	02	06	00	00	07	02	02	02	/116
:57F0=02	02	06	00	00	07	52	08	09	52	06	00	00	07	02	02	02	/1C6
C-Sum=5E	20	92	63	63	9D	C6	80	80	C6	92	63	63	9D	20	6E	792	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:5800=02	02	06	00	00	07	02	03	08	02	06	00	00	07	02	02	02	/036
:5810=02	02	06	00	00	07	02	03	08	02	06	00	00	07	02	02	02	/046
:5820=02	02	06	00	00	07	02	03	08	02	06	00	00	07	02	02	02	/056
:5830=02	02	06	00	00	07	02	03	08	02	06	00	00	07	02	02	02	/066
:5840=02	02	06	00	00	07	02	03	08	02	06	00	00	07	02	02	02	/076
:5850=02	02	28	2C	2C	29	02	03	08	02	28	2C	2C	29	02	02	02	/10E
:5860=02	02	02	02	02	02	02	03	08	02	03	08	02	02	02	02	02	/09C
:5870=02	02	02	02	02	02	02	03	08	02	03	08	02	02	02	02	02	/0AC
:5880=02	02	2E	2E	2E	2E	2E	36	31	2E	2E	2E	2E	2E	2E	2E	2E	/37B
:5890=02	02	02	02	02	02	02	03	08	02	02	02	02	02	02	02	02	/0C6
:58A0=02	02	02	02	02	02	02	03	08	02	02	02	02	02	02	02	02	/0D6
:58B0=02	02	02	02	02	02	02	03	08	02	02	02	02	02	02	02	02	/0E6
:58C0=02	02	02	02	02	02	02	03	08	02	02	02	02	02	02	02	02	/11E
:58D0=02	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	/24D
:58E0=01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	/100
C-Sum=59	59	97	77	77	9E	59	CD	09	59	97	77	77	9E	59	59	732	

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:5F00=17	19	02	06	07	02	02	02	02	02	02	02	06	07	02	19	17	/899
:5F10=02	02	02	06	07	02	02	02	02	02	02	02	06	07	02	02	05	01
:5F20=02	52	02	06	07	02	02	02	02	02	02	02	06	07	02	02	05	01
:5F30=02	02	06	07	02	02	02	02	02	02	02	02	06	07	02	02	05	01
:5F40=02	02	06	07	02	02	02	02	02	02	02	02	06	07	02	02	05	01
:5F50=02	02	06	07	02	02	02	02	02	02	02	02	06	07	02	02	05	01
:5F60=02	02	06	07	02	02	02	02	02	02	02	02	06	07	02	02	05	01
:5F70=02	02	06	07	02	02	02	02	02	02	02	02	06	07	02	02	05	01
:5F80=10	15	02	06	07	02	02	02	02	02	02	02	06	07	02	02	05	01
:5F90=01	04	02	06	07	02	02	02	02	02	02	02	06	07	02	02	05	01
:5FA0=01	04	02	23	29	02	02	02	02	02	02	02	06	07	02	02	05	01
:5FB0=01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	06	07	02	02	05	01
:5FC0=01	4E	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	06	07	02	02	05	01
:5FD0=01	4B	2E	2E	2E	2E	2E	2E	2E	2E	2E	2E	06	07	02	02	05	01
:5FE0=01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	06	07	02	02	05	01
:5FF0=01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	06	07	02	02	05	01
C-Sum=3C	38	4C	9A	A5	78	04	4C	4C	4C	E2	4C	6E	79	20	5F	3C	/5E3
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:6000=01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/029
:6010=01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/089
:6020=01	59	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/0E5
:6030=01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/7E
:6040=01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/063
:6050=01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/073
:6060=01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/083
:6070=01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/093
:6080=01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/0A3
:6090=01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/0B3
:60A0=01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/0C3
:60B0=01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/0D3
:60C0=01	11	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	12	01	/212
:60D0=01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	/0E0
:60E0=01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	/0F0
:60F0=01	01	13	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	14	01	/264
C-Sum=10	99	3D	41	41	41	41	41	41	41	41	41	86	6D	6D	6A	E0	/633
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:6100=01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/027
:6110=01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/037
:6120=01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/047
:6130=01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/057
:6140=01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/06D
:6150=01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/077
:6160=17	17	18	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/0C7
:6170=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/0DE
:6180=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/0EF
:6190=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/0B7
:61A0=10	10	15	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/0F6
:61B0=01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/16D
:61C0=01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/0E6
:61D0=01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/0F6
:61E0=01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/106
:61F0=01	01	4A	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	/15C
C-Sum=38	38	A5	20	20	20	20	20	20	20	20	20	76	20	20	E7	2A	/49C

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:6500=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	01	/827
:6510=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	01	/837
:6520=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/840
:6530=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/854
:6540=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/866
:6550=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/877
:6560=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/886
:6570=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/894
:6580=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/904
:6590=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/914
:65A0=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/924
:65B0=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/934
:65C0=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/944
:65D0=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/954
:65E0=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/964
:65F0=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/974
:6600=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/984
:6610=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/994
:6620=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1004
:6630=01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	/1014
:6640=01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	/1024
:6650=01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	/1034
:6660=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1044
:6670=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1054
:6680=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1064
:6690=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1074
:66A0=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1084
:66B0=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1094
:66C0=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1104
:66D0=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1114
:66E0=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1124
:66F0=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1134
C-Sum=00	71	00	70	20	20	A9	4C	4C	70	4C	9A	85	AD	5F	5F	5F	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:6700=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1144
:6710=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1154
:6720=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1164
:6730=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1174
:6740=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1184
:6750=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1194
:6760=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1204
:6770=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1214
:6780=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1224
:6790=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1234
:67A0=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1244
:67B0=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1254
:67C0=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1264
:67D0=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1274
:67E0=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1284
:67F0=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1294
C-Sum=61	A2	C0	6E	70	6E	96	61	61	A2	6E	70	6E	C0	96	61	96C	

Advs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:6600-002	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	53	/0C1
:6610-002	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/030
:6620-002	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/040
:6630-002	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/050
:6640-02A	20	0B	02	02	02	02	02	24	2D	2B	02	02	02	02	02	02	/153
:6650-00A	00	07	02	02	02	02	02	06	00	07	02	02	02	02	02	02	/07E
:6660-006	00	07	02	02	02	02	02	06	00	07	02	02	02	02	02	02	/08E
:6670-006	00	07	02	02	02	02	02	06	00	07	02	02	02	02	02	02	/09E
:6680-02B	2C	29	02	02	02	02	02	2B	00	29	02	02	02	02	02	02	/18E
:6690-002	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/080
:66A0-002	50	02	02	52	02	02	02	50	02	02	02	02	52	02	02	02	/1FC
:66B0-002	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/0D0
:66C0-002	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/0E0
:66D0-002	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	/1E8
:66E0-002	02	02	02	02	24	2D	2B	02	02	02	02	02	24	2D	2B	02	/1E8
:66F0-002	02	02	02	06	00	07	02	02	02	02	02	02	06	00	07	02	/10E
:66F0-052	02	02	02	06	00	07	02	52	02	02	02	02	06	00	07	02	/18E
-Sum:CA	BD	7F	70	50	97	53	20	CA	BD	7F	20	50	97	37	37	71	/7A1

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum
Adrs=00	02	02	02	04	04	07	02	02	02	02	02	02	06	00	29	02	02E
Adrs=01	02	50	02	28	2C	29	02	02	02	02	50	02	2C	2C	07	02	154
Adrs=02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	040
Adrs=03	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	050
Adrs=04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	064
Adrs=05	38	2E	37	02	02	02	02	38	2E	2E	37	02	02	02	02	02	1F4
Adrs=06	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	088
Adrs=07	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	02	02	02	02	02	0A8
Adrs=08	02	02	08	50	02	02	02	08	02	02	02	08	50	02	02	02	154
Adrs=09	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	008
Adrs=0A	35	02	36	02	02	02	02	35	2E	2E	36	02	02	02	02	02	23E
Adrs=0B	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	000
Adrs=0C	02	02	02	02	02	02	02	02	02	52	02	02	02	02	02	02	1D0
Adrs=0D	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	0F0
Adrs=0E	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	250
Adrs=0F	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	37
Adrs=10	02	02	02	08	02	02	08	02	02	02	02	02	08	02	02	02	1B8
C-Sum=A1	78	C6	A1	D4	74	C8	5B	1	78	16	A1	D4	74	8	5B	92	3

[illegible]

Age	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
5500-0-01	01	48	22	22	22	22	22	34	22	22	22	22	22	05	01	01	7637
5500-0-01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	7037
5500-0-01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	7047
5500-0-01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	7042
5504-0-01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	7057
5505-0-01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	7077
5506-0-01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	7087
5507-0-01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	7097
5508-0-01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	70C7
5509-0-01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	70D7
55A0-0-01	01	11	10	10	10	10	10	46	47	10	10	10	10	12	01	01	10C4
55A0-0-01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	0800
55B0-0-01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	10C0
55C0-0-01	01	01	13	17	17	48	49	17	14	01	01	01	01	01	01	01	10D0
55D0-0-01	01	01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	01	70ED
55E0-0-01	01	01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	01	70FD
55F0-0-01	01	01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	01	70FD
55F0-0-01	01	01	01	04	02	02	02	02	02	02	02	02	02	05	01	01	70FD
Sum-10	10	82	54	6F	6D	6D	32	6D	6D	73	54	52	0	10	10	10	75E4

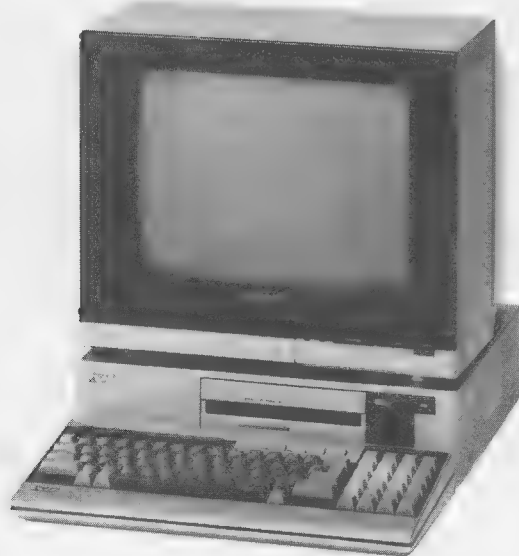
Area	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum
CC00+01	01	01	01	01	04	02	52	02	52	02	05	01	01	01	01	01	08D0
CC10+01	01	01	04	02	50	02	50	02	50	02	05	01	01	01	01	01	0C9C
CC20+01	01	01	04	02	02	02	02	02	02	05	01	01	01	01	01	01	08D5
CC30+17	17	17	17	18	02	02	02	02	02	02	19	17	17	17	17	17	1255
CC40+02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	0660
CC50+02	02	02	02	02	02	02	50	50	02	02	02	02	02	02	02	02	18C
CC60+02	52	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	1211
CC70+02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	0898
CC80+02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	02	08A9
CC90+10	10	10	15	02	02	02	38	37	02	02	02	10	10	10	10	10	1966
CCA0+01	01	04	02	02	02	02	08	08	02	02	05	01	01	01	01	01	08CB
CCB0+01	01	01	04	02	02	02	08	08	02	02	05	01	01	01	01	01	0AD8
CCC0+01	01	01	59	02	02	02	08	08	02	02	05	01	01	01	01	01	1498
CCD0+01	01	01	04	02	02	02	08	08	02	02	5A	01	01	01	01	01	1508
CEE0+01	01	01	04	02	02	02	08	08	02	02	05	01	01	01	01	01	10B8
CEF0+01	01	01	04	02	02	02	08	08	02	02	05	01	01	01	01	01	10B8
Sum3A	8A	3A	A6	C	20	BE	18	7E	BE	20	40	AD	3A	B	3A	5B7	

Adm. #	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:5008=17	17	18	02	02	02	08	08	02	02	02	19	17	17	17	17	/007
:5010=02	02	02	02	02	02	02	08	08	02	02	02	02	02	02	02	/03C
:5020=02	02	02	02	02	02	02	08	08	02	02	02	02	02	02	02	/04C
:5030=02	02	02	02	02	02	02	08	08	02	02	02	02	02	02	02	/05C
:504=02	02	02	02	02	02	02	08	08	02	02	02	02	02	02	02	/06C
:505=02	02	02	02	02	02	02	08	08	02	02	02	02	02	02	02	/07C
:506=10	10	46	47	15	02	02	08	08	02	16	10	10	10	10	10	/08C
:507=01	01	01	04	02	02	08	08	02	02	05	01	01	01	01	01	/099
:508=01	01	01	04	02	02	08	08	02	02	05	01	01	01	01	01	/0B9
:509=01	01	01	04	02	02	08	08	02	02	05	01	01	01	01	01	/0C9
:50A=01	01	01	04	02	02	08	08	02	02	05	01	01	01	01	01	/0D9
:50B=01	01	01	04	02	02	08	08	02	02	05	01	01	01	01	01	/0E9
:50C=01	01	01	04	02	02	08	08	02	02	05	01	01	01	01	01	/0F9
:50D=17	17	48	49	18	02	02	08	08	02	02	17	17	17	17	17	/234
:50E=02	02	02	02	02	02	02	08	08	02	02	02	02	02	02	02	/1AA
:50F=02	02	02	02	02	02	02	08	08	02	02	02	02	02	02	02	/11C
-sum=52	52	B9	BC	55	6E	20	80	20	70	5D	54	52	2	52	52	/639

[illegible]

[illegible]

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
77A0=01	4B	02	02	02	08	02	02	02	02	02	08	02	02	02	4D	01	/08E
77A1=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/03F
77A2=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/04F
77A3=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/05F
77A4=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/06F
77A5=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/07F
77A6=01	4A	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	4C	01	/11C
77A7=01	4B	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	4D	01	/12E
77A8=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/08F
77A9=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/06F
77AA=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/0CF
77AB=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/0DF
77AC=01	04	02	02	08	02	02	02	50	02	02	08	02	02	02	05	01	/13D
77AD=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/0FF
77AE=01	04	02	02	08	02	02	50	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/15D
77AF=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/11F
C-Sum=10 14 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 27 10 /337																	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
7800=01	04	02	02	02	31	2E	2E	2E	2E	2E	32	02	02	02	05	01	/132
7801=01	04	02	02	02	08	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/03F
7802=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/04F
7803=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/05F
7804=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/06F
7805=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/07F
7806=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/08F
7807=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/09F
7808=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/0AF
7809=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/0BF
780A=01	04	02	02	02	31	2E	2E	2E	2E	2E	32	02	02	02	05	01	/1D2
780B=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/0DF
780C=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/0EF
780D=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/0FF
780E=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/10F
780F=01	04	02	02	08	02	02	02	02	02	02	08	02	02	02	05	01	/16F
C-Sum=10 40 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 50 10 /546																	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
7C00=01	11	10	10	46	47	46	47	46	47	46	47	10	10	10	12	01	/22C
7C01=01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	/020
7C02=01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	/030
7C03=01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	/040
7C04=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/040
7C05=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/050
7C06=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/060
7C07=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/070
7C08=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/080
7C09=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/090
7C0A=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/0A0
7C0B=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/0B0
7C0C=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/0C0
7C0D=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/0D0
7C0E=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/0E0
7C0F=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/0F0
C-Sum=04 14 13 13 13 49 4A 49 4A 49 4A 13 13 13 13 15 04 /25C																	



パソコンテレビX1マニアタイプ

Adrs	+3	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum	
:200000	C5	4F	06	08	0E	1D	30	01	84	1F	10	F8	0B	1D	37	68A		
:200001	F1	4F	08	08	08	08	08	08	08	08	08	08	08	08	08	08	28B	
:200002	F1	4F	08	08	08	08	08	08	08	08	08	08	08	08	08	08	28B	
:200003	E5	21	0E	0C	19	30	07	E1	01	03	00	09	C1	C9	44	587		
:200004	E5	21	0E	0C	19	30	07	E1	01	03	00	09	C1	C9	44	587		
:200005	C1	09	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	779	
:200006	C1	09	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	779	
:200007	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00	00	00	4CA	
:200008	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00	00	00	4CA	
:200009	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00	00	00	4CA	
:20000A	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00	00	00	4CA	
:20000B	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00	00	00	4CA	
:20000C	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00	00	00	4CA	
:20000D	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00	00	00	4CA	
:20000E	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00	00	00	4CA	
:20000F	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00	00	00	4CA	
:200010	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00	00	00	4CA	
:200011	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00	00	00	4CA	
:200012	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00	00	00	4CA	
:200013	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00	00	00	4CA	
:200014	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00	00	00	4CA	
:200015	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00	00	00	4CA	
:200016	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00	00	00	4CA	
:200017	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00	00	00	4CA	
:200018	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00	00	00	4CA	
:200019	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00	00	00	4CA	
:20001A	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00	00	00	4CA	
:20001B	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00	00	00	4CA	
:20001C	26	30	11	00	9E	11	00	20	19	06	00	00	00	00</				

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN	AO	AP	AQ	AR	AS	AT	AU	AV	AW	AX	AY	AZ	BA	BB	BC	BD	BE	BF	BG	BH	BI	BJ	BK	BL	BM	BN	BO	BP	BQ	BR	BS	BT	BU	BV	BW	BX	BY	BZ	CA	CB	CC	CD	CE	CF	CG	CH	CI	CJ	CK	CL	CM	CN	CO	CP	CQ	CR	CS	CT	CU	CV	CW	CX	CY	CZ	DA	DB	DC	DD	DE	DF	DG	DH	DI	DJ	DK	DL	DM	DN	DO	DP	DQ	DR	DS	DT	DU	DV	DW	DX	DY	DZ	EA	EB	EC	ED	EE	EF	EG	EH	EI	EJ	EK	EL	EM	EN	EO	EP	EQ	ER	ES	ET	EU	EV	EW	EX	EY	EZ	FA	FB	FC	FD	FE	FF	FG	FH	FI	FJ	FK	FL	FM	FN	FO	FP	FQ	FR	FS	FT	FU	FV	FW	FX	FY	FZ	GA	GB	GC	GD	GE	GF	GG	GH	GI	GJ	GK	GL	GM	GN	GO	GP	GQ	GR	GS	GT	GU	GV	GW	GX	GY	GZ	HA	HB	HC	HD	HE	HF	HG	HH	HI	HJ	HK	HL	HM	HN	HO	HP	HQ	HR	HS	HT	HU	HV	HW	HX	HY	HZ	IA	IB	IC	ID	IE	IF	IG	IH	II	IJ	IK	IL	IM	IN	IO	IP	IQ	IR	IS	IT	IU	IV	IW	IX	IY	IZ	JA	JB	JC	JD	JE	JF	JG	JH	JI	JJ	JK	JL	JM	JN	JO	JP	JQ	JR	JS	JT	JU	JV	JW	JX	JY	JZ	KA	KB	KC	KD	KE	KF	KG	KH	KI	KJ	KK	KL	KM	KN	KO	KP	KQ	KR	KS	KT	KU	KV	KW	KX	KY	KZ	LA	LB	LC	LD	LE	LF	LG	LH	LI	LJ	LK	LL	LM	LN	LO	LP	LQ	LR	LS	LT	LU	LV	LW	LX	LY	LZ	MA	MB	MC	MD	ME	MF	MG	MH	MI	MJ	MK	ML	MM	MN	MO	MP	MQ	MR	MS	MT	MU	MV	MW	MX	MY	MZ	NA	NB	NC	ND	NE	NF	NG	NH	NI	NJ	NK	NL	NM	NN	NO	NP	NQ	NR	NS	NT	NU	NV	NW	NX	NY	NZ	OA	OB	OC	OD	OE	OF	OG	OH	OI	OJ	OK	OL	OM	ON	OO	OP	OQ	OR	OS	OT	OU	OV	OW	OX	OY	OZ	PA	PB	PC	PD	PE	PF	PG	PH	PI	PJ	PK	PL	PM	PN	PO	PP	PQ	PR	PS	PT	PU	PV	PW	PX	PY	PZ	QA	QB	QC	QD	QE	QF	QG	QH	QI	QJ	QK	QL	QM	QN	QO	QP	QQ	QR	QS	QT	QU	QV	QW	QX	QY	QZ	RA	RB	RC	RD	RE	RF	RG	RH	RI	RJ	RK	RL	RM	RN	RO	RP	RQ	RR	RS	RT	RU	RV	RW	RX	RY	RZ	SA	SB	SC	SD	SE	SF	SG	SH	SI	SJ	SK	SL	SM	SN	SO	SP	SQ	SR	SS	ST	SU	SV	SW	SX	SY	SZ	TA	TB	TC	TD	TE	TF	TG	TH	TI	TJ	TK	TL	TM	TN	TO	TP	TQ	TR	TS	TT	TU	TV	TW	TX	TY	TZ	UA	UB	UC	UD	UE	UF	UG	UH	UI	UJ	UK	UL	UM	UN	UO	UP	UQ	UR	US	UT	UU	UV	UW	UX	UY	UZ	VA	VB	VC	VD	VE	VF	VG	VH	VI	VJ	VK	VL	VM	VN	VO	VP	VQ	VR	VS	VT	VU	VV	VW	VX	VY	VZ	WA	WB	WC	WD	WE	WF	WG	WH	WI	WJ	WK	WL	WM	WN	WO	WP	WQ	WR	WS	WT	WU	WV	WW	WX	WY	WZ	XA	XB	XC	XD	XE	XF	YG	YH	YI	YJ	YK	YL	YM	YN	YO	YP	YQ	YR	YS	YT	YU	YV	YW	YX	YY	YZ	ZA	ZB	ZC	ZD	ZE	ZF	ZG	ZH	ZI	ZJ	ZK	ZL	ZM	ZN	ZO	ZP	ZQ	ZR	ZS	ZT	ZU	ZV	ZW	ZX	ZY	ZZ	AA	AB	AC	AD
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

```

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
:9C00=3A 0E 00 06 10 20 27 32 0E 0E 0E 0A 0F 00 89 /4C5
:9C10=27 32 0F 00 CD 40 27 32 0E 00 9B 00 00 00 89 /4C5
:9C20=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9C30=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9C40=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9C50=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9C60=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9C70=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9C80=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9C90=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9CA0=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9CB0=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9CC0=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9CD0=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9CE0=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9CF0=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9D00=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9D10=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9D20=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9D30=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9D40=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9D50=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9D60=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9D70=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9D80=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9D90=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9DA0=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9DB0=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9DC0=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9DD0=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9DE0=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
:9DF0=3A 0E 00 06 15 30 27 32 0E 0E 00 0A 0F 00 89 /45A
C-Sum=5B 3E 04 03 41 18 59 FD BC 8A 38 58 B6 40 A2 25 /650

```

```

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
:9E00=ED 52 38 04 21 10 4F C9 2A 00 E0 11 80 68 A7 ED /574
:9E10=52 38 04 21 10 4F C9 2A 00 E0 11 80 68 A7 ED /574
:9E20=52 38 04 21 10 4F C9 2A 00 E0 11 80 68 A7 ED /574
:9E30=52 38 04 21 10 4F C9 2A 00 E0 11 80 68 A7 ED /574
:9E40=52 38 04 21 10 4F C9 2A 00 E0 11 80 68 A7 ED /574
:9E50=52 38 04 21 10 4F C9 2A 00 E0 11 80 68 A7 ED /574
:9E60=52 38 04 21 10 4F C9 2A 00 E0 11 80 68 A7 ED /574
:9E70=52 38 04 21 10 4F C9 2A 00 E0 11 80 68 A7 ED /574
:9E80=52 38 04 21 10 4F C9 2A 00 E0 11 80 68 A7 ED /574
:9E90=52 38 04 21 10 4F C9 2A 00 E0 11 80 68 A7 ED /574
:9EA0=52 38 04 21 10 4F C9 2A 00 E0 11 80 68 A7 ED /574
:9EB0=52 38 04 21 10 4F C9 2A 00 E0 11 80 68 A7 ED /574
:9EC0=52 38 04 21 10 4F C9 2A 00 E0 11 80 68 A7 ED /574
:9ED0=52 38 04 21 10 4F C9 2A 00 E0 11 80 68 A7 ED /574
:9EE0=52 38 04 21 10 4F C9 2A 00 E0 11 80 68 A7 ED /574
:9EF0=52 38 04 21 10 4F C9 2A 00 E0 11 80 68 A7 ED /574
C-Sum=83 4B EF 16 ED 84 37 BF 6B 14 49 16 75 80 E3 FB /788

```

```

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
:9F00=50 CD 00 90 19 E3 21 26 00 19 D1 C1 C9 00 00 /52C
:9F10=50 CD 00 90 19 E3 21 26 00 19 D1 C1 C9 00 00 /52C
:9F20=50 CD 00 90 19 E3 21 26 00 19 D1 C1 C9 00 00 /52C
:9F30=50 CD 00 90 19 E3 21 26 00 19 D1 C1 C9 00 00 /52C
:9F40=50 CD 00 90 19 E3 21 26 00 19 D1 C1 C9 00 00 /52C
:9F50=50 CD 00 90 19 E3 21 26 00 19 D1 C1 C9 00 00 /52C
:9F60=50 CD 00 90 19 E3 21 26 00 19 D1 C1 C9 00 00 /52C
:9F70=50 CD 00 90 19 E3 21 26 00 19 D1 C1 C9 00 00 /52C
:9F80=50 CD 00 90 19 E3 21 26 00 19 D1 C1 C9 00 00 /52C
:9F90=50 CD 00 90 19 E3 21 26 00 19 D1 C1 C9 00 00 /52C
:9FA0=50 CD 00 90 19 E3 21 26 00 19 D1 C1 C9 00 00 /52C
:9FB0=50 CD 00 90 19 E3 21 26 00 19 D1 C1 C9 00 00 /52C
:9FC0=50 CD 00 90 19 E3 21 26 00 19 D1 C1 C9 00 00 /52C
:9FD0=50 CD 00 90 19 E3 21 26 00 19 D1 C1 C9 00 00 /52C
:9FE0=50 CD 00 90 19 E3 21 26 00 19 D1 C1 C9 00 00 /52C
:9FF0=50 CD 00 90 19 E3 21 26 00 19 D1 C1 C9 00 00 /52C
C-Sum=74 E2 11 C8 A4 6C 6A 71 81 88 0E 9C D6 66 02 E5 /7F6

```

```

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
:9B00=0E 00 3A 0F 0E 0E 0F CD C0 9A 3A 0E 07 1F A7 C4 B0 /66A
:9B10=0E 00 3A 0F 0E 0E 0F CD C0 9A 3A 0E 07 1F A7 C4 B0 /66A
:9B20=0E 00 3A 0F 0E 0E 0F CD C0 9A 3A 0E 07 1F A7 C4 B0 /66A
:9B30=0E 00 3A 0F 0E 0E 0F CD C0 9A 3A 0E 07 1F A7 C4 B0 /66A
:9B40=0E 00 3A 0F 0E 0E 0F CD C0 9A 3A 0E 07 1F A7 C4 B0 /66A
:9B50=0E 00 3A 0F 0E 0E 0F CD C0 9A 3A 0E 07 1F A7 C4 B0 /66A
:9B60=0E 00 3A 0F 0E 0E 0F CD C0 9A 3A 0E 07 1F A7 C4 B0 /66A
:9B70=0E 00 3A 0F 0E 0E 0F CD C0 9A 3A 0E 07 1F A7 C4 B0 /66A
:9B80=0E 00 3A 0F 0E 0E 0F CD C0 9A 3A 0E 07 1F A7 C4 B0 /66A
:9B90=0E 00 3A 0F 0E 0E 0F CD C0 9A 3A 0E 07 1F A7 C4 B0 /66A
:9BA0=0E 00 3A 0F 0E 0E 0F CD C0 9A 3A 0E 07 1F A7 C4 B0 /66A
:9BB0=0E 00 3A 0F 0E 0E 0F CD C0 9A 3A 0E 07 1F A7 C4 B0 /66A
:9BC0=0E 00 3A 0F 0E 0E 0F CD C0 9A 3A 0E 07 1F A7 C4 B0 /66A
:9BD0=0E 00 3A 0F 0E 0E 0F CD C0 9A 3A 0E 07 1F A7 C4 B0 /66A
:9BE0=0E 00 3A 0F 0E 0E 0F CD C0 9A 3A 0E 07 1F A7 C4 B0 /66A
:9BF0=0E 00 3A 0F 0E 0E 0F CD C0 9A 3A 0E 07 1F A7 C4 B0 /66A
C-Sum=0F 38 15 3C B7 B4 91 88 17 AB 45 B3 9D 86 6A 49 /62C

```

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
 :A200=CD 23 5E 23 5D 1D CD 30 98 CD 58 99 C9 00 00 /5E4
 :A210=3A 1A E0 00 00 3E 01 32 1A E0 3A 11 E0 /541
 :A220=32 1B E0 A7 20 11 3A 12 E0 3C 32 1C E0 3A 13 /544
 :A230=E0A 12 E0 C3 30 A5 3D 20 11 3A 12 E0 3C 30 /56F
 :A240=3A 13 E0 C3 30 A5 3A 12 E0 3C 30 3C 3C /528
 :A250=32 1E 00 3A 13 E0 3C 32 1D E0 3C F0 A5 00 /54A
 :A260=3A 1A E0 A7 20 04 C9 00 00 00 3A 1B 07 C0 /55E
 :A270=A5 3D CA 0A 05 C3 20 A6 21 00 10 19 E8 21 /57E
 :A280=A7 3D E2 08 EB 11 50 3F A7 E2 5B C7 00 00 /58B
 :A290=05 23 E2 56 23 7E A7 CA 0A 32 5B C7 00 00 /583
 :A2A0=3D CA F0 A2 30 10 A3 2B 2B AF 77 C1 C9 2B /54F
 :A2B0=72 28 73 C3 01 C9 00 00 00 00 00 00 00 /375
 :A2C0=EB 55 C0 58 99 E1 EB C3 A8 A2 00 00 00 00 /527
 :A2D0=EB 55 C0 58 99 E1 EB C3 A8 A2 00 00 00 00 /527
 :A2E0=30 99 01 E1 C3 AF A2 00 00 00 00 00 00 00 /56F
 :A2F0=EB 55 C0 58 99 E1 EB C3 A8 A2 00 00 00 00 /541
 C-Sum=70 9A 34 35 A8 90 3F FD 52 7D 0F 09 A2 34 95 E5 /93E

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
 :A300=CD 23 5E 23 5D 1D CD 30 98 CD 58 99 C9 00 00 /5E4
 :A310=00 3E 01 32 EE A8 3E 03 32 19 AA CD 70 B9 00 00 /540
 :A320=CD E0 A6 00 98 CD 90 98 CD 00 92 CD 08 90 CD 99 00 /A32
 :A330=21 00 78 22 00 E0 3E 02 32 02 E0 CD 00 90 CD E0 /6DC
 :A340=99 3E 04 32 0C E0 3E 4E 32 42 53 32 C1 5F 00 00 /4FE
 :A350=3A E2 E0 3C 3C 32 E2 00 D6 0C 20 0F 32 E0 2A /547
 :A360=00 00 01 18 00 01 E0 79 D6 51 C8 00 CD 38 A3 CD 50 9A /7C7
 :A370=CD 00 A1 CD E0 98 CD 00 00 00 00 00 00 00 /974
 :A380=CD 20 A8 CD 90 90 CD 40 A5 CD 00 CD 50 B5 CD 80 B3 /9F0
 :A390=3A E0 3A 20 03 C3 11 AC 3A 10 E0 47 CA E0 A7 /82F
 :A3A0=3A 20 03 C3 11 AC 3A 10 E0 47 CA E0 A7 /82F
 :A3B0=E0 7D A7 20 06 7C D6 50 20 03 C3 58 A0 C3 50 A0 /842
 :A3C0=CD E0 A6 C0 90 9C CD E0 9D 22 00 E0 3E 02 32 02 /8EC
 :A3D0=E0 00 00 90 90 CD 00 99 CD E0 99 CD E0 99 CD 50 A0 /C41
 C-Sum=89 95 78 4D 85 55 38 44 83 55 07 56 F9 73 48 30 /6F4

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
 :A400=CD 23 5E 23 5D 1D CD 30 98 CD 58 99 C9 00 00 /5E4
 :A410=00 3E 01 32 EE A8 3E 03 32 19 AA CD 70 B9 00 00 /540
 :A420=CD E0 A6 00 98 CD 90 98 CD 00 92 CD 08 90 CD 99 00 /A32
 :A430=21 00 78 22 00 E0 3E 02 32 02 E0 CD 00 90 CD E0 /6DC
 :A440=99 3E 04 32 0C E0 3E 4E 32 42 53 32 C1 5F 00 00 /4FE
 :A450=3A E2 E0 3C 3C 32 E2 00 D6 0C 20 0F 32 E0 2A /547
 :A460=00 00 01 18 00 01 E0 79 D6 51 C8 00 CD 38 A3 CD 50 9A /7C7
 :A470=CD 00 A1 CD E0 98 CD 00 00 00 00 00 00 00 /974
 :A480=CD 20 A8 CD 90 90 CD 40 A5 CD 00 CD 50 B5 CD 80 B3 /9F0
 :A490=3A E0 3A 20 03 C3 11 AC 3A 10 E0 47 CA E0 A7 /82F
 :A4A0=3A 20 03 C3 11 AC 3A 10 E0 47 CA E0 A7 /82F
 :A4B0=E0 7D A7 20 06 7C D6 50 20 03 C3 58 A0 C3 50 A0 /842
 :A4C0=CD E0 A6 C0 90 9C CD E0 9D 22 00 E0 3E 02 32 02 /8EC
 :A4D0=E0 00 00 90 90 CD 00 99 CD E0 99 CD E0 99 CD 50 A0 /C41
 C-Sum=89 95 78 4D 85 55 38 44 83 55 07 56 F9 73 48 30 /6F4

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
 :A500=CD 23 5E 23 5D 1D CD 30 98 CD 58 99 C9 00 00 /5E4
 :A510=3A 1A E0 00 00 3E 01 32 1A E0 3A 11 E0 /541
 :A520=32 1B E0 A7 20 11 3A 12 E0 3C 32 1C E0 3A 13 /544
 :A530=E0A 12 E0 C3 30 A5 3D 20 11 3A 12 E0 3C 30 /56F
 :A540=3A 13 E0 C3 30 A5 3A 12 E0 3C 30 3C 3C /528
 :A550=32 1E 00 3A 13 E0 3C 32 1D E0 3C F0 A5 00 /54A
 :A560=3A 1A E0 A7 20 04 C9 00 00 00 3A 1B 07 C0 /55E
 :A570=A5 3D CA 0A 05 C3 20 A6 21 00 10 19 E8 21 /57E
 :A580=A7 3D E2 08 EB 11 50 3F A7 E2 5B C7 00 00 /58B
 :A590=05 23 E2 56 23 7E A7 CA 0A 32 5B C7 00 00 /583
 :A5A0=3D CA F0 A2 30 10 A3 2B 2B AF 77 C1 C9 2B /54F
 :A5B0=72 28 73 C3 01 C9 00 00 00 00 00 00 00 /375
 :A5C0=EB 55 C0 58 99 E1 EB C3 A8 A2 00 00 00 00 /527
 :A5D0=EB 55 C0 58 99 E1 EB C3 A8 A2 00 00 00 00 /527
 :A5E0=30 99 01 E1 C3 AF A2 00 00 00 00 00 00 00 /56F
 :A5F0=EB 55 C0 58 99 E1 EB C3 A8 A2 00 00 00 00 /541
 C-Sum=70 9A 34 35 A8 90 3F FD 52 7D 0F 09 A2 34 95 E5 /93E

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
 :A600=CD 23 5E 23 5D 1D CD 30 98 CD 58 99 C9 00 00 /5E4
 :A610=00 3E 01 32 EE A8 3E 03 32 19 AA CD 70 B9 00 00 /540
 :A620=CD E0 A6 00 98 CD 90 98 CD 00 92 CD 08 90 CD 99 00 /A32
 :A630=21 00 78 22 00 E0 3E 02 32 02 E0 CD 00 90 CD E0 /6DC
 :A640=99 3E 04 32 0C E0 3E 4E 32 42 53 32 C1 5F 00 00 /4FE
 :A650=3A E2 E0 3C 3C 32 E2 00 D6 0C 20 0F 32 E0 2A /547
 :A660=00 00 01 18 00 01 E0 79 D6 51 C8 00 CD 38 A3 CD 50 9A /7C7
 :A670=CD 00 A1 CD E0 98 CD 00 00 00 00 00 00 00 /974
 :A680=CD 20 A8 CD 90 90 CD 40 A5 CD 00 CD 50 B5 CD 80 B3 /9F0
 :A690=3A E0 3A 20 03 C3 11 AC 3A 10 E0 47 CA E0 A7 /82F
 :A6A0=3A 20 03 C3 11 AC 3A 10 E0 47 CA E0 A7 /82F
 :A6B0=E0 7D A7 20 06 7C D6 50 20 03 C3 58 A0 C3 50 A0 /842
 :A6C0=CD E0 A6 C0 90 9C CD E0 9D 22 00 E0 3E 02 32 02 /8EC
 :A6D0=E0 00 00 90 90 CD 00 99 CD E0 99 CD E0 99 CD 50 A0 /C41
 C-Sum=89 95 78 4D 85 55 38 44 83 55 07 56 F9 73 48 30 /6F4

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
 :A700=CD 23 5E 23 5D 1D CD 30 98 CD 58 99 C9 00 00 /5E4
 :A710=3A 1A E0 00 00 3E 01 32 1A E0 3A 11 E0 /541
 :A720=32 1B E0 A7 20 11 3A 12 E0 3C 32 1C E0 3A 13 /544
 :A730=E0A 12 E0 C3 30 A5 3D 20 11 3A 12 E0 3C 30 /56F
 :A740=3A 13 E0 C3 30 A5 3A 12 E0 3C 30 3C 3C /528
 :A750=32 1E 00 3A 13 E0 3C 32 1D E0 3C F0 A5 00 /54A
 :A760=3A 1A E0 A7 20 04 C9 00 00 00 3A 1B 07 C0 /55E
 :A770=A5 3D CA 0A 05 C3 20 A6 21 00 10 19 E8 21 /57E
 :A780=A7 3D E2 08 EB 11 50 3F A7 E2 5B C7 00 00 /58B
 :A790=05 23 E2 56 23 7E A7 CA 0A 32 5B C7 00 00 /583
 :A7A0=3D CA F0 A2 30 10 A3 2B 2B AF 77 C1 C9 2B /54F
 :A7B0=72 28 73 C3 01 C9 00 00 00 00 00 00 00 /375
 :A7C0=EB 55 C0 58 99 E1 EB C3 A8 A2 00 00 00 00 /527
 :A7D0=EB 55 C0 58 99 E1 EB C3 A8 A2 00 00 00 00 /527
 :A7E0=30 99 01 E1 C3 AF A2 00 00 00 00 00 00 00 /56F
 :A7F0=EB 55 C0 58 99 E1 EB C3 A8 A2 00 00 00 00 /541
 C-Sum=70 9A 34 35 A8 90 3F FD 52 7D 0F 09 A2 34 95 E5 /93E

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:A800=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A810=06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE		
:A820=3A	1A	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE			
:A830=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A840=06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE		
:A850=06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE		
:A860=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A870=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A880=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A890=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A8A0=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A8B0=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A8C0=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A8D0=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A8E0=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A8F0=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
C-Sum=4D	33	58	BC	6F	75	AB	BA	EF	AA	F7	49	99	A7	2E	7F	/8A8	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:A900=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A910=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A920=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A930=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A940=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A950=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A960=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A970=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A980=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A990=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A9A0=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A9B0=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A9C0=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A9D0=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A9E0=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A9F0=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
C-Sum=20	91	48	00	61	D8	CD	86	CD	80	3A	14	AF	0C	9D	50	19	/681
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:A700=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A710=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A720=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A730=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A740=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A750=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A760=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A770=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A780=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A790=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A7A0=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A7B0=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A7C0=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A7D0=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A7E0=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
:A7F0=06	06	3A	1D	E0	3D	06	03	20	07	AF	32	1A	E0	C3	A0	/SBE	
C-Sum=19	A3	A1	F4	E3	AA	34	01	A0	C7	59	61	62	57	DD	D6	/8A8	

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
 :A000=00 45 18 05 4F 12 1 56 45 EB C0 99 C9 30 00 00 513
 :A010=23 7E A7 C2 40 4E 5B C0 50 98 13 13 1A A7 20 762
 :A020=08 3E 01 12 11 30 41 18 05 4E 12 11 30 42 E3 C0 7424
 :A030=90 99 C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 :A040=90 C2 61 AE E2 C0 E2 98 13 13 1A A7 20 08 3E 76E
 :A050=01 12 11 50 42 18 05 4E 12 11 30 42 E3 C0 99 5566
 :A060=09 EB C0 99 13 13 1A A7 20 08 3E 01 12 11 75ED
 :A070=20 45 18 05 4F 12 11 70 43 EB C0 30 99 C9 00 00 73EF
 :A080=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 :A090=0A 01 E0 06 05 3E 10 32 91 E0 C9 00 00 30 788E
 :A0A0=21 AE E0 06 05 3E C0 C0 AE C1 E1 10 00 19 7820
 :A0B0=10 F3 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 37C
 :A0C0=ED 5F D4 38 D4 F0 4E D4 38 DA 10 AF 00 20 00 00 7831
 :A0D0=7D D4 A0 1F 1F C6 18 5F 18 05 E3 AF 77 23 73 773
 :A0E0=23 7E 21 C0 60 9F 77 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 552
 :A0F0=7D 1F C6 04 57 1E 1F C6 04 57 1E 2F E5 00 3E 01 23 77 64D
 C-Sum=F7 AD 60 1B 6C E2 5D 5F F0 C1 EE 7B 0C 64 22 D8 783D

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
 :A000=00 45 18 05 4F 12 1 56 45 EB C0 99 C9 30 00 00 513
 :A010=23 7E A7 C2 40 4E 5B C0 50 98 13 13 1A A7 20 762
 :A020=08 3E 01 12 11 30 41 18 05 4E 12 11 30 42 E3 C0 7424
 :A030=90 99 C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 :A040=90 C2 61 AE E2 C0 E2 98 13 13 1A A7 20 08 3E 76E
 :A050=01 12 11 50 42 18 05 4E 12 11 30 42 E3 C0 99 5566
 :A060=09 EB C0 99 13 13 1A A7 20 08 3E 01 12 11 75ED
 :A070=20 45 18 05 4F 12 11 70 43 EB C0 30 99 C9 00 00 73EF
 :A080=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 :A090=0A 01 E0 06 05 3E 10 32 91 E0 C9 00 00 30 788E
 :A0A0=21 AE E0 06 05 3E C0 C0 AE C1 E1 10 00 19 7820
 :A0B0=10 F3 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 37C
 :A0C0=ED 5F D4 38 D4 F0 4E D4 38 DA 10 AF 00 20 00 00 7831
 :A0D0=7D D4 A0 1F 1F C6 18 5F 18 05 E3 AF 77 23 73 773
 :A0E0=23 7E 21 C0 60 9F 77 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 552
 :A0F0=7D 1F C6 04 57 1E 1F C6 04 57 1E 2F E5 00 3E 01 23 77 64D
 C-Sum=99 02 C9 54 55 2F 10 3A 25 96 77 DB 0C CE 33 F4 7737

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
 :A000=00 45 18 05 4F 12 1 56 45 EB C0 99 C9 30 00 00 513
 :A010=23 7E A7 C2 40 4E 5B C0 50 98 13 13 1A A7 20 762
 :A020=08 3E 01 12 11 30 41 18 05 4E 12 11 30 42 E3 C0 7424
 :A030=90 99 C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 :A040=90 C2 61 AE E2 C0 E2 98 13 13 1A A7 20 08 3E 76E
 :A050=01 12 11 50 42 18 05 4E 12 11 30 42 E3 C0 99 5566
 :A060=09 EB C0 99 13 13 1A A7 20 08 3E 01 12 11 75ED
 :A070=20 45 18 05 4F 12 11 70 43 EB C0 30 99 C9 00 00 73EF
 :A080=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 :A090=0A 01 E0 06 05 3E 10 32 91 E0 C9 00 00 30 788E
 :A0A0=21 AE E0 06 05 3E C0 C0 AE C1 E1 10 00 19 7820
 :A0B0=10 F3 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 37C
 :A0C0=ED 5F D4 38 D4 F0 4E D4 38 DA 10 AF 00 20 00 00 7831
 :A0D0=7D D4 A0 1F 1F C6 18 5F 18 05 E3 AF 77 23 73 773
 :A0E0=23 7E 21 C0 60 9F 77 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 552
 :A0F0=7D 1F C6 04 57 1E 1F C6 04 57 1E 2F E5 00 3E 01 23 77 64D
 C-Sum=57 E0 E4 0C A9 3F 5B 37 C2 2F 75 3C 69 36 A7 2C 68A

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
 :B000=00 45 18 05 4F 12 1 56 45 EB C0 99 C9 30 00 00 513
 :B010=23 7E A7 C2 40 4E 5B C0 50 98 13 13 1A A7 20 762
 :B020=08 3E 01 12 11 30 41 18 05 4E 12 11 30 42 E3 C0 7424
 :B030=90 99 C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 :B040=90 C2 61 AE E2 C0 E2 98 13 13 1A A7 20 08 3E 76E
 :B050=01 12 11 50 42 18 05 4E 12 11 30 42 E3 C0 99 5566
 :B060=09 EB C0 99 13 13 1A A7 20 08 3E 01 12 11 75ED
 :B070=20 45 18 05 4F 12 11 70 43 EB C0 30 99 C9 00 00 73EF
 :B080=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 :B090=0A 01 E0 06 05 3E 10 32 91 E0 C9 00 00 30 788E
 :B0A0=21 AE E0 06 05 3E C0 C0 AE C1 E1 10 00 19 7820
 :B0B0=10 F3 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 37C
 :B0C0=ED 5F D4 38 D4 F0 4E D4 38 DA 10 AF 00 20 00 00 7831
 :B0D0=7D D4 A0 1F 1F C6 18 5F 18 05 E3 AF 77 23 73 773
 :B0E0=23 7E 21 C0 60 9F 77 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 552
 :B0F0=7D 1F C6 04 57 1E 1F C6 04 57 1E 2F E5 00 3E 01 23 77 64D
 C-Sum=F7 AD 60 1B 6C E2 5D 5F F0 C1 EE 7B 0C 64 22 D8 783D

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
 :B000=00 45 18 05 4F 12 1 56 45 EB C0 99 C9 30 00 00 513
 :B010=23 7E A7 C2 40 4E 5B C0 50 98 13 13 1A A7 20 762
 :B020=08 3E 01 12 11 30 41 18 05 4E 12 11 30 42 E3 C0 7424
 :B030=90 99 C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 :B040=90 C2 61 AE E2 C0 E2 98 13 13 1A A7 20 08 3E 76E
 :B050=01 12 11 50 42 18 05 4E 12 11 30 42 E3 C0 99 5566
 :B060=09 EB C0 99 13 13 1A A7 20 08 3E 01 12 11 75ED
 :B070=20 45 18 05 4F 12 11 70 43 EB C0 30 99 C9 00 00 73EF
 :B080=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 :B090=0A 01 E0 06 05 3E 10 32 91 E0 C9 00 00 30 788E
 :B0A0=21 AE E0 06 05 3E C0 C0 AE C1 E1 10 00 19 7820
 :B0B0=10 F3 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 37C
 :B0C0=ED 5F D4 38 D4 F0 4E D4 38 DA 10 AF 00 20 00 00 7831
 :B0D0=7D D4 A0 1F 1F C6 18 5F 18 05 E3 AF 77 23 73 773
 :B0E0=23 7E 21 C0 60 9F 77 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 552
 :B0F0=7D 1F C6 04 57 1E 1F C6 04 57 1E 2F E5 00 3E 01 23 77 64D
 C-Sum=7C D5 F3 87 00 AD D4 28 28 7B E2 C0 82 87 96 68 78F5

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
 :B000=00 45 18 05 4F 12 1 56 45 EB C0 99 C9 30 00 00 513
 :B010=23 7E A7 C2 40 4E 5B C0 50 98 13 13 1A A7 20 762
 :B020=08 3E 01 12 11 30 41 18 05 4E 12 11 30 42 E3 C0 7424
 :B030=90 99 C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 :B040=90 C2 61 AE E2 C0 E2 98 13 13 1A A7 20 08 3E 76E
 :B050=01 12 11 50 42 18 05 4E 12 11 30 42 E3 C0 99 5566
 :B060=09 EB C0 99 13 13 1A A7 20 08 3E 01 12 11 75ED
 :B070=20 45 18 05 4F 12 11 70 43 EB C0 30 99 C9 00 00 73EF
 :B080=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 :B090=0A 01 E0 06 05 3E 10 32 91 E0 C9 00 00 30 788E
 :B0A0=21 AE E0 06 05 3E C0 C0 AE C1 E1 10 00 19 7820
 :B0B0=10 F3 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 37C
 :B0C0=ED 5F D4 38 D4 F0 4E D4 38 DA 10 AF 00 20 00 00 7831
 :B0D0=7D D4 A0 1F 1F C6 18 5F 18 05 E3 AF 77 23 73 773
 :B0E0=23 7E 21 C0 60 9F 77 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 552
 :B0F0=7D 1F C6 04 57 1E 1F C6 04 57 1E 2F E5 00 3E 01 23 77 64D
 C-Sum=BC 7D B0 68 AC 7F 15 3F AB 22 4E 09 61 88 25 79 67B

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:B300=28	20	23	5E	10	23	56	C0	1D	C3	56	C0	28	9F	A7	28	95	/45C
:B310=2B	28	AF	77	28	10	10	C3	40	B2	28	9F	A7	28	95	3E	536	
:B320=23	9E	38	06	1C	27	C9	CD	90	C3	A0	32	00	28	28	3E	/471	
:B330=28	5E	10	C0	1C	23	56	C0	58	9F	A7	20	00	28	28	3E	4F	/565
:B340=77	25	1D	06	10	30	A0	B2	28	73	28	3E	38	93	30	556		
:B350=03	45	7D	C9	CD	10	9F	C0	52	00	00	00	00	00	00	00	00	/5D3
:B360=15	15	28	28	23	C0	40	52	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/320
:B370=34	51	58	06	30	38	C0	3E	1E	12	91	58	C7	21	40	51	/703	
:B380=86	04	5E	C5	C0	84	C1	E1	11	10	00	10	00	10	00	00	00	/7ED
:B390=78	36	40	20	28	5D	5E	D6	28	30	04	06	18	0A	D6	5E3		
:B3A0=28	78	23	73	23	72	C9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/713
:B3B0=7D	56	50	28	5D	5E	D6	28	30	04	06	18	0A	D6	5E3			
:B3C0=00	30	04	06	1E	12	91	58	C7	21	40	51	77	23	73	73	/62B	
:B3D0=88	04	06	1E	12	91	58	C7	21	40	51	77	23	73	73	73	/62B	
:B3E0=23	78	23	73	23	72	C9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/367
:B3F0=73	46	50	28	23	C0	5F	D6	28	30	04	06	18	0A	D6	5E3		
C-Sum=AA	F2	52	7E	71	3C	68	87	90	68	34	94	FA	22	5C	42	/855	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:B300=28	30	04	06	1E	12	91	58	C7	21	40	51	77	23	73	73	/62B	
:B310=23	78	23	73	23	72	C9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/297
:B320=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/341
:B330=28	30	04	06	1E	12	91	58	C7	21	40	51	77	23	73	73	/10C	
:B340=28	78	23	73	23	72	C9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/207
:B350=21	40	51	06	04	E5	C5	C0	70	85	C1	E1	11	10	00	19	/714	
:B360=18	F3	C9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/22C
:B370=7E	A7	C8	E5	CD	00	9F	E1	E5	23	46	00	00	00	00	00	00	/45D
:B380=33	30	04	7A	86	A7	20	47	23	5E	1C	73	3E	2F	30	669		
:B390=05	91	AF	77	C9	05	14	1C	E9	CD	80	99	D1	E1	47	3E	/981	
:B3A0=84	50	20	08	3E	23	73	23	C3	00	B2	3E	10	90	C2	/45A		
:B3B0=00	B2	3E	23	73	23	C3	00	B2	3E	10	90	C2	00	00	00	00	/597
:B3C0=23	20	43	2E	1C	73	3E	2F	30	66	9A	E1	AF	77	23	73	/5E1	
:B3D0=C9	23	56	14	12	3E	2F	30	66	9A	E1	AF	77	C9	05	754		
:B3E0=14	1C	EB	CD	80	99	D1	E1	47	3E	85	90	20	06	3E	06	/759	
C-Sum=09	CF	EF	28	5E	8B	56	AC	25	5A	B9	71	56	97	69	8E	/767	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:B300=28	77	2B	C3	D0	B2	3E	10	90	C2	D0	B2	3E	0E	23	77	/712	
:B310=2B	C3	D0	B2	3E	10	90	C2	D0	B2	3E	0E	23	77	77	77	/250	
:B320=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/280
:B330=C9	23	56	10	12	3E	2F	30	66	9A	E1	AF	77	C9	05	754		
:B340=14	1C	EB	CD	80	99	D1	E1	47	3E	85	90	20	06	3E	06	/47A	
:B350=23	77	2B	C3	D0	B2	3E	10	90	C2	D0	B2	3E	0E	23	77	/763	
:B360=28	C3	D0	B2	3E	10	90	C2	D0	B2	3E	0E	23	77	77	77	/200	
:B370=3E	90	DA	67	A7	20	47	23	5E	1C	73	3E	82	/592				
:B380=93	38	04	AF	77	C9	23	56	10	12	3E	2F	30	66	9A	77	/640	
:B390=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	EB	CD	80	99	D1	E1	47	3E	/971	
:B3A0=04	90	20	08	3E	23	73	23	C3	00	B2	3E	10	90	C2	/445		
:B3B0=00	B2	3E	23	73	23	C3	00	B2	3E	10	90	C2	00	00	00	00	/583
:B3C0=C3	20	43	2E	1D	73	3E	2F	30	66	9A	E1	AF	77	23	73	/5AE	
:B3D0=30	28	40	15	12	3E	2F	30	66	9A	E1	AF	77	C9	05	754		
:B3E0=14	1C	EB	CD	80	99	D1	E1	47	3E	84	90	20	06	3E	02	/714	
:B3F0=23	77	2B	C3	D0	B2	3E	10	90	C2	D0	B2	3E	0A	23	77	/77E	
C-Sum=5F	EB	91	E4	80	E0	E3	CF	61	B8	69	3A	CA	7A	7C	38	/992	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:B300=28	77	2B	C3	D0	B2	3E	10	90	C2	D0	B2	3E	0E	23	77	/712	
:B310=2B	C3	D0	B2	3E	10	90	C2	D0	B2	3E	0E	23	77	77	77	/250	
:B320=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/280
:B330=C9	23	56	10	12	3E	2F	30	66	9A	E1	AF	77	C9	05	754		
:B340=14	1C	EB	CD	80	99	D1	E1	47	3E	85	90	20	06	3E	06	/47A	
:B350=23	77	2B	C3	D0	B2	3E	10	90	C2	D0	B2	3E	0E	23	77	/763	
:B360=28	C3	D0	B2	3E	10	90	C2	D0	B2	3E	0E	23	77	77	77	/200	
:B370=3E	90	DA	67	A7	20	47	23	5E	1C	73	3E	82	/592				
:B380=93	38	04	AF	77	C9	23	56	10	12	3E	2F	30	66	9A	77	/640	
:B390=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	EB	CD	80	99	D1	E1	47	3E	/971	
:B3A0=04	90	20	08	3E	23	73	23	C3	00	B2	3E	10	90	C2	/445		
:B3B0=00	B2	3E	23	73	23	C3	00	B2	3E	10	90	C2	00	00	00	00	/583
:B3C0=C3	20	43	2E	1D	73	3E	2F	30	66	9A	E1	AF	77	23	73	/5AE	
:B3D0=30	28	40	15	12	3E	2F	30	66	9A	E1	AF	77	C9	05	754		
:B3E0=14	1C	EB	CD	80	99	D1	E1	47	3E	84	90	20	06	3E	02	/714	
:B3F0=23	77	2B	C3	D0	B2	3E	10	90	C2	D0	B2	3E	0A	23	77	/77E	
C-Sum=5F	EB	91	E4	80	E0	E3	CF	61	B8	69	3A	CA	7A	7C	38	/992	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:B300=28	77	2B	C3	D0	B2	3E	10	90	C2	D0	B2	3E	0E	23	77	/712	
:B310=2B	C3	D0	B2	3E	10	90	C2	D0	B2	3E	0E	23	77	77	77	/250	
:B320=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/280
:B330=C9	23	56	10	12	3E	2F	30	66	9A	E1	AF	77	C9	05	754		
:B340=14	1C	EB	CD	80	99	D1	E1	47	3E	85	90	20	06	3E	06	/47A	
:B350=23	77	2B	C3	D0	B2	3E	10	90	C2	D0	B2	3E	0E	23	77	/763	
:B360=28	C3	D0	B2	3E	10	90	C2	D0	B2	3E	0E	23	77	77	77	/200	
:B370=3E	90	DA	67	A7	20	47	23	5E	1C	73	3E	82	/592				
:B380=93	38	04	AF	77	C9	23	56	10	12	3E	2F	30	66	9A	77	/640	
:B390=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	EB	CD	80	99	D1	E1	47	3E	/971	
:B3A0=04	90	20	08	3E	23	73	23	C3	00	B2	3E	10	90	C2	/445		
:B3B0=00	B2	3E	23	73	23	C3	00	B2	3E	10	90	C2	00	00	00	00	/583
:B3C0=C3	20	43	2E	1D	73	3E	2F	30	66	9A	E1	AF	77	23	73	/5AE	
:B3D0=30	28	40	15	12	3E	2F	30	66	9A	E1	AF	77	C9	05	754		
:B3E0=14	1C	EB	CD	80	99	D1	E1	47	3E	84	90	20	06	3E	02	/714	
:B3F0=23	77	2B	C3	D0	B2	3E	10	90	C2	D0	B2	3E	0A	23	77	/77E	
C-Sum=5F	EB	91	E4	80	E0	E3	CF	61	B8	69	3A	CA	7A	7C	38	/992	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
:B300=28	77	2B	C3	D0	B2	3E	10	90	C2	D0	B2	3E	0E	23	77	/712	
:B310=2B	C3	D0	B2	3E	10	90	C2	D0	B2	3E	0E	23	77	77	77	/250	
:B320=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/280
:B330=C9	23	56	10	12	3E	2F	30	66	9A	E1	AF	77	C9	05	754		
:B340=14	1C	EB	CD	80	99	D1	E1	47	3E	85	90	20	06	3E	06	/47A	
:B350=23	77	2B	C3	D0	B2	3E	10	90	C2	D0	B2	3E	0E	23	77	/763	
:B360=28	C3	D0	B2	3E	10	90	C2	D0	B2	3E	0E	23	77	77	77	/	

Atrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum
1BA0=80	B9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	158
1BA1=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	159
1BA2=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	160
1BA3=21	00	A6	C3	90	58	C2	92	C3	90	58	C2	92	C3	90	58	C2	161
1BA4=99	3E	94	3C	00	3E	94	3C	00	3E	94	3C	00	3E	94	3C	00	162
1BA5=3A	E0	00	3C	3C	32	E0	00	3C	3C	32	E0	00	3C	3C	32	E0	163
1BA6=00	E0	01	10	00	ED	42	D6	00	00	00	00	00	00	00	00	00	164
1BA7=92	C0	60	7D	D6	20	C8	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	165
1BA8=02	60	A2	C0	90	00	10	A2	C0	90	00	10	A2	C0	90	00	10	166
1BA9=CD	30	A8	CD	90	C3	40	B2	00	00	00	00	00	00	00	00	00	167
1BA0=3A	20	E0	A7	CD	40	40	70	A7	3A	10	E0	A7	3A	10	E0	A7	168
1BA1=3A	20	E0	A7	20	03	C3	70	99	3A	10	E0	A7	3A	10	E0	A7	169
1BA2=3A	20	E0	20	03	C3	70	89	00	00	00	00	00	00	00	00	00	170
1BA3=00	7D	A7	08	7C	D6	50	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	171
1BA4=CD	E0	A6	CD	90	C3	40	90	20	32	00	E0	A6	CD	90	C3	40	172
1BA5=00	CD	50	90	CD	C3	40	90	20	32	00	E0	A6	CD	90	C3	40	173
C-Sum=68 8C 1D C2 AA 81 F7 F8 3C 50 89 89 8A D8 7D 977																	
Atrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum
1B00=10	90	E1	37	C0	60	8F	E8	55	22	F0	9F	21	A0	39	22	754	
1B01=02	9F	C0	92	E1	23	23	55	22	F0	9F	21	A0	39	22	804		
1B02=02	9F	C0	92	E1	23	23	55	22	F0	9F	21	A0	39	22	859		
1B03=02	9F	C0	92	E1	23	23	55	22	F0	9F	21	A0	39	22	889		
1B04=02	9F	C0	92	E1	23	23	55	22	F0	9F	21	A0	3A	22	914		
1B05=02	9F	C0	92	E1	23	23	55	22	F0	9F	21	A0	3A	22	903		
1B06=02	9F	C0	92	E1	23	23	55	22	F0	9F	21	A0	39	22	831		
1B07=02	9F	C0	92	C9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	459
1B08=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	088
1B09=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	090
1B10=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	080
1B11=3A	92	E0	A7	C8	32	92	E0	A7	C0	3E	AF	32	6A	9E	93A		
1B12=02	8A	9F	C0	9C	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	560
1B13=00	00	13	3E	FD	79	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	387
1B14=3E	AA	16	0C	F8	01	10	ED	79	84	ED	51	04	ED	76A			
1B15=05	99	C9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	212	
C-Sum=58 A8 61 65 A0 2D D6 4F 4E 82 C9 9B 83 A3 00 79 7E8																	
Atrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum
1C00=16	10	1E	13	C0	60	8F	E8	55	22	F0	9F	21	A0	39	22	690	
1C01=02	9F	C0	92	E1	23	23	55	22	F0	9F	21	A0	3B	22	806		
1C02=02	9F	C0	92	E1	23	23	55	22	F0	9F	21	A0	3A	22	846		
1C03=02	9F	C0	92	E1	23	23	55	22	F0	9F	21	A0	3B	22	88B		
1C04=02	9F	C0	92	E1	23	23	55	22	F0	9F	21	A0	3B	22	88B		
1C05=02	9F	C0	92	E1	23	23	55	22	F0	9F	21	A0	39	22	791		
1C06=02	9F	C0	92	E1	23	23	55	22	F0	9F	21	A0	39	22	764		
1C07=02	9F	C0	92	C9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	563
1C08=02	9F	C0	92	C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	589
1C09=16	10	1E	25	C0	60	8F	E8	55	22	F0	9F	21	A0	39	22	732	
1C10=02	9F	C0	92	E1	23	23	55	22	F0	9F	21	A0	3A	22	804		
1C11=02	9F	C0	92	E1	23	23	55	22	F0	9F	21	A0	3B	22	848		
1C12=02	9F	C0	92	E1	23	23	55	22	F0	9F	21	A0	3C	22	817		
1C13=02	9F	C0	92	C9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	559
1C14=16	10	1E	30	C0	60	8F	E8	55	22	F0	9F	21	A0	3C	22	770	
1C15=02	9F	C0	70	93	E1	23	23	55	22	F0	9F	21	A0	39	22	694	
C-Sum=43 C3 96 D2 50 2E 42 CC 20 82 CE A0 2D CC 84E																	

Adrs + 0	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4	+ 5	+ 6	+ 7	+ 8	+ 9	+ A	+ B	+ C	+ D	+ E	+ F	+ Sum
:570B=28	C3	D8	32	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:27C
:5710=00	C3	D8	32	5E	00	1D	73	02	93	38	04	E1	AF	77	C9	:743
:5719=10	C3	D8	32	5E	00	1D	73	02	93	38	04	E1	AF	77	C9	:743
:5720=C9	23	EB	CD	80	99	D1	E1	47	3E	04	90	20	08	3E	03	:604
:5729=10	C3	EB	CD	80	99	D1	E1	47	3E	04	90	20	08	3E	03	:604
:5730=C9	23	EB	CD	80	99	D1	E1	47	3E	04	90	20	08	3E	03	:604
:5739=23	77	23	C3	D8	B2	3E	18	90	C2	D8	32	3E	08	23	77	:742
:5740=23	77	23	C3	D8	B2	3E	18	90	C2	D8	32	3E	08	23	77	:742
:5750=2B	C3	D8	32	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:2C0
:5759=38	C3	D8	32	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:2C0
:5760=38	C3	D8	32	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:2C0
:5769=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:5770=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:5779=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:5780=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:5789=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:5790=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:5799=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:57A0=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:57A9=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:57B0=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:57B9=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:57C0=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:57C9=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:57D0=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:57D9=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:57E0=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:57E9=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:57F0=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:57F9=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
-Sum=67 38 36 E4 AE 1F A6 99 D1 56 99 73 8C 3E 59 C9 /877																
Adrs + 0	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4	+ 5	+ 6	+ 7	+ 8	+ 9	+ A	+ B	+ C	+ D	+ E	+ F	+ Sum
:580A=00	00	00	23	5E	1D	73	3E	02	93	38	04	E1	AF	77	C9	:744
:5810=00	23	5E	00	15	72	3E	02	92	38	04	E1	AF	77	C9	D5	:68C
:5819=09	23	5E	00	15	72	3E	02	92	38	04	E1	AF	77	C9	D5	:68C
:5820=23	1C	EB	CD	80	99	D1	E1	47	3E	04	90	20	08	3E	0F	:661
:5829=23	77	2B	C3	D8	B2	3E	17	90	C2	D8	B2	3E	07	23	77	:742
:5830=23	77	2B	C3	D8	B2	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:28B
:5839=4B	C3	0F	90	00	00	00	00	20	47	23	5E	1C	17	3E	2F	:32D
:5840=3B	0F	90	00	00	00	00	00	20	47	23	5E	1C	17	3E	2F	:32D
:5849=93	30	04	E1	AF	77	C9	D5	23	56	00	15	72	3E	01	92	:600
:5850=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:5859=05	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:5860=05	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:5869=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:5870=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:5879=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:5880=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:5889=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:5890=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:5899=04	E1	AF	77	C9	D5	14	1C	E8	CD	80	99	D1	E1	47	3E	:761
:58A0=3D	82	3E	01	23	77	2B	C3	D8	B2	00	00	00	00	00	00	:558
:58A9=3D	82	3E	01	23	77	2B	C3	D8	B2	00	00	00	00	00	00	:558
:58B0=3D	82	3E	01	23	77	2B	C3	D8	B2	00	00	00	00	00	00	:558
:58B9=09	23	56	15	72	3E	02	92	38	04	E1	AF	77	C9	D5	:741	
:58C0=14	1C	EB	CD	80	99	D1	E1	47	3E	04	90	20	08	3E	0A	:6FD
:58C9=23	77	2B	C3	D8	B2	3E	17	90	C2	D8	B2	3E	02	23	77	:7D0
:58D0=23	77	2B	C3	D8	B2	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:358
:58D9=23	C3	D8	32	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:730
:58E0=50	00	00	23	5E	00	1C	73	3E	2F	93	30	04	E1	AF	77	:53B
-Sum=3D 74 66 63 8D 7F 1A E6 0F 35 2D 87 8F 16 08 7D /608																
Adrs + 0	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4	+ 5	+ 6	+ 7	+ 8	+ 9	+ A	+ B	+ C	+ D	+ E	+ F	+ Sum
:5900=C9	23	56	15	72	3E	02	92	38	04	E1	AF	77	C9	D5	:691	
:5910=14	1C	EB	CD	80	99	D1	E1	47	3E	05	90	20	08	3E	08	:64E
:5919=23	77	2B	C3	D8	B2	3E	17	90	C2	D8	B2	3E	03	23	77	:72E
:5920=23	C3	D8	B2	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:2A0
:5929=2B	C3	D8	B2	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:2A0
:5930=3A	01	E0	D6	70	06	3E	02	32	EB	38	05	32	19	5A	:7C7	
:5939=3A	01	E0	D6	70	06	3E	02	32	EB	38	05	32	19	5A	:7C7	
:5940=3A	01	E0	D6	70	06	3E	02	32	EB	38	05	32	19	5A	:7C7	
:5949=0D	3E	04	32	EB	A8	C9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:400
:5950=0D	3E	04	32	EB	A8	C9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:400
:5959=0D	3E	04	32	EB	A8	C9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:400
:5960=0D	3E	04	32	EB	A8	C9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:400
:5969=0D	3E	04	32	EB	A8	C9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:400
:5970=0D	3E	04	32	EB	A8	C9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:400
:5979=0D	3E	04	32	EB	A8	C9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:400
:5980=80	8D	00	CD	F0	BD	CD	30	BE	CD	50	BE	CD	70	BE	CD	:A95
:5989=80	8D	00	CD	F0	BD	CD	30	BE	CD	50	BE	CD	70	BE	CD	:A95
:5990=80	8D	00	CD	F0	BD	CD	30	BE	CD	50	BE	CD	70	BE	CD	:A95
:5999=80	8D	00	CD	F0	BD	CD	30	BE	CD	50	BE	CD	70	BE	CD	:A95
:59A0=80	8D	00	CD	F0	BD	CD	30	BE	CD	50	BE	CD	70	BE	CD	:A95
:59A9=80	8D	00	CD	F0	BD	CD	30	BE	CD	50	BE	CD	70	BE	CD	:A95
:59B0=80	8D	00	CD	F0	BD	CD	30	BE	CD	50	BE	CD	70	BE	CD	:A95
:59B9=05	20	32	11	E0	CD	BE	CD	50	70	C1	CD	60	8D	70	:A64	
:59C0=05	20	32	11	E0	CD	BE	CD	50	70	C1	CD	60	8D	70	:A64	
:59C9=05	20	32	11	E0	CD	BE	CD	50	70	C1	CD	60	8D	70	:A64	
:59D0=05	20	32	11	E0	CD	BE	CD	50	70	C1	CD	60	8D	70	:A64	
:59D9=05	20	32	11	E0	CD	BE	CD	50	70	C1	CD	60	8D	70	:A64	
:59E0=50	90	C1	CD	60	8D	70	D6	20	C8	05	AF	32	11	50	CD	:E0A
:59E9=50	90	C1	CD	60	8D	70	D6	20	C8	05	AF	32	11	50	CD	:E0A
:59F0=50	90	C1	CD	60	8D	70	D6	20	C8	05	AF	32	11	50	CD	:E0A
:59F9=50	90	C1	CD	60	8D	70	D6	20	C8	05	AF	32	11	50	CD	:E0A
-Sum=71 2F 9E 56 2A 13 DE D6 A0 19 89 47 04 4E 77 73 /621A																

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum
C000=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/000
C010=00	3E	01	32	E8	A8	3E	03	32	19	AA	CD	70	E9	00	00	00	/540
C020=00	00	A6	CD	90	98	CD	22	92	CD	08	CD	90	CD	00	99	00	/A32
C030=01	00	78	22	00	50	3E	02	32	02	E0	CD	50	90	CD	20	00	/60E
C040=99	3E	04	32	0C	E0	3E	4E	32	62	53	32	C1	5F	00	00	00	/40E
C050=3A	E0	3C	3C	02	20	D4	0C	20	D4	0C	20	E0	3F	32	E0	2A	/504
C060=00	E0	01	10	00	A7	CD	42	22	00	E0	CD	00	91	CD	50	2A	/604
C070=52	01	00	19	08	78	D6	51	08	03	CD	30	A3	CD	50	94	707	
C080=CD	A0	A1	CD	E0	99	CD	00	A1	CD	28	A0	CD	00	AC	00	B03	
C090=CD	30	A8	CD	90	90	CD	40	32	00	CD	50	35	CD	00	83	/9F0	
C0A0=CD	20	00	CD	40	A0	A0	CD	70	A7	3A	10	E0	A7	CA	E0	/9D1	
C0B0=3A	0C	E0	A7	20	03	C3	11	C0	3A	10	E0	A7	CA	E0	C0	/86E	
C0C0=3A	00	E0	3D	20	03	C3	E0	C0	00	00	00	00	2A	00	4A	/E7	
C0D0=00	70	A7	20	06	7C	D6	50	20	03	C3	4B	C0	C3	50	C0	/887	
C0E0=CD	E0	A6	CD	90	9C	CD	E0	90	22	00	E0	3E	02	32	02	/8E0	
C0F0=0E	CD	80	90	CD	C0	99	CD	E0	90	CD	E0	98	C3	50	C0	/C61	
C-Sum5B	85	90	80	05	14	75	74	F5	55	07	56	19	73	48	90	/697	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum
C100=ED	5B	04	E0	7A	D5	06	57	CD	60	8F	C9	00	00	00	00	00	/644
C110=ED	5B	04	E0	7A	C5	0C	57	CD	60	8F	C9	00	00	00	00	00	/644
C120=ED	5B	04	E0	CD	60	8F	1B	13	1B	C9	00	00	00	00	00	00	/522
C130=ED	5B	04	E0	CD	60	8F	13	13	C9	00	00	00	00	00	00	00	/514
C140=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/048
C150=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/050
C160=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/060
C170=00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/060
C180=3E	00	1E	80	CD	F0	8E	00	3E	01	1E	10	CD	F0	8E	00	/658	
C190=3E	02	1E	80	CD	F0	8E	00	3E	03	1E	10	CD	F0	8E	00	/663	
C1A0=3E	04	1E	80	CD	F0	8E	00	3E	05	1E	10	CD	F0	8E	00	/657	
C1B0=3E	06	1E	10	CD	F0	8E	00	3E	07	1E	3F	CD	F0	8E	00	/65A	
C1C0=3E	08	1E	10	CD	F0	8E	00	3E	09	1E	10	CD	F0	8E	00	/65B	
C1D0=3E	0A	1E	0F	CD	F0	8E	00	3E	0B	1E	09	CD	F0	8E	00	/654	
C1E0=3E	0C	1E	20	CD	F0	8E	00	3E	0D	1E	09	CD	F0	8E	00	/678	
C1F0=C9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/1B9
C-Sum2F	96	E2	4E	29	EC	18	DC	7A	1F	82	F4	98	90	E2	00	/81A	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum
C200=16	40	1E	10	CD	60	8F	EB	E5	22	F0	9F	21	A0	3A	22	/39E	
C210=F2	9F	CD	20	93	E1	23	23	E5	22	F0	9F	21	00	3B	22	/75C	
C220=F2	9F	CD	20	93	E1	23	23	E5	22	F0	9F	21	40	3C	22	/7AD	
C230=F2	9F	CD	20	93	E1	23	23	E5	22	F0	9F	21	50	35	22	/7FC	
C240=F2	9F	CD	20	93	E1	23	23	E5	22	F0	9F	21	A0	3B	22	/92C	
C250=F2	9F	CD	20	93	E1	23	23	E5	22	F0	9F	21	40	3A	22	/7DB	
C260=F2	9F	CD	20	93	E1	23	23	E5	22	F0	9F	21	00	39	22	/782A	
C270=F2	9F	CD	20	93	E1	23	23	E5	22	F0	9F	21	80	3A	22	/7796	
C280=F2	9F	CD	20	93	E1	23	23	E5	22	F0	9F	21	00	3B	22	/78A	
C290=F2	9F	CD	20	93	E1	23	23	E5	22	F0	9F	21	40	3C	22	/789	
C2F0=F2	9F	CD	20	93	C9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	/4CA
C-Sum8C	03	C3	FA	D	45	0B	1F	F	2	8A	30	13	AD	E0	50	BA	/998

《リスト3》 チェックサム・リスト(FB00~FC4F)

```

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
:FB00=18 03 3E 01 FE AF ED 73 BC FB D9 47 D9 3A 07 00 /758
:FB10=FE 50 04 8C 09 CD 1A FB 18 FB CD A3 04 11 48 FC /875
:FB20=CD 08 00 11 00 FF CD 5A 01 DA BB 5B 1A 97 2A 52 /78D
:FB30=FF 28 05 01 FC 11 38 E2 11 00 FF 6F 10 AF 12 13 /36D
:FB40=10 FC 11 03 FC CD FA FB 06 10 3E 3A CD D3 FB 7C /8C3
:FB50=CD 53 70 CD E8 F3 3E 3D C3 FB 4D CD 79 FB /8D1
:FB60=22 52 FF 10 E5 04 3A 3E 2D C3 FB 10 F9 11 40 /768
:FB70=5C C1 FA FB 21 00 FF 0E 00 11 00 FF C5 06 10 AF /7F6
:FB80=32 51 FF 7E 23 F5 81 4F 30 07 3A 51 FF 3C 32 51 /4E8
:FB90=FF F1 F5 EB 86 EB 12 13 F1 CD E8 FB CD 01 FB 10 /4C8
:FBAA=E2 3E CD D3 FB 3A 51 FF CD F1 FB 79 C1 CD E8 /8BC
:FBBB=FB 3E CD D3 FB 3A 51 FF CD F1 FB 79 C1 FE FF C9 3A /785
:FBCC=E0 FE 20 C0 A6 3E 00 32 A6 0E 32 A6 0E 32 A6 0E /5C8
:FBDD=E5 3E 20 F5 D9 05 04 D9 C4 DF FB F1 C3 13 00 FE /826
:FBEE=0D 20 02 3E 0A C3 DC 12 F5 1F 1F 1F 1F CD F1 FB /732
:FBFF=F1 E6 0F FE 0A DE 69 27 18 D9 1A B7 C8 CD D3 FB /A71
-----
C-Sum=FC 8B 6B 4A F1 72 4F 0B 58 65 35 67 15 71 85 56 /6E3

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
:FC00=13 18 F7 0D 20 41 64 72 73 20 2B 30 20 2B 31 20 /3F0
:FC10=2B 32 20 2B 33 20 2B 34 20 2B 35 20 2B 36 20 2B /256
:FC20=37 20 2B 38 20 2B 39 20 2B 41 20 2B 42 20 2B 43 /385
:FC30=20 2B 44 20 2B 45 20 2B 46 20 2B 47 53 75 4D 00 /371
:FC40=00 43 2D 53 75 6D 3D 00 53 2D 41 44 52 2E 24 00 /3D8
:FC50=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /858
:FC60=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /668
:FC70=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /878
:FC80=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /888
:FC90=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /978
:FCAA=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /9A8
:FCBB=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /8B8
:FCCE=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /8C8
:FCDD=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /8D8
:FCDE=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /8E8
:FCFE=00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /9F8
-----
C-Sum=A2 D8 B3 E3 13 3E 25 F1 57 D9 F0 12 54 1C AD 8E /854

```

```

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
:C300=16 60 1E 20 CD 60 9F EB E5 22 F0 9F 21 20 3B 22 /58F
:C310=E2 9F CD 00 92 E1 23 D3 E5 22 F0 9F 21 20 3B 22 /8C5
:C320=E2 9F CD 00 92 E1 23 D3 E5 22 F0 9F 21 20 3B 22 /593
:C330=E2 9F CD 00 92 E1 23 D3 E5 22 F0 9F 21 20 3A 22 /765
:C340=E2 9F CD 00 92 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /4C9
:C350=16 60 1E 2A CD 60 9F EB E5 22 F0 9F 21 20 3A 22 /843
:C360=E2 9F CD 70 93 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /48A
:C370=16 60 1E 2E CD 60 9F EB E5 22 F0 9F 21 20 3B 22 /4E0
:C380=E2 9F CD 00 92 E1 23 D3 E5 22 F0 9F 21 20 3B 22 /7F6
:C390=E2 9F CD 00 92 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /519
:C3AA=16 60 1E 3A CD 60 9F EB E5 22 F0 9F 21 20 3A 22 /68D
:C3BB=E2 9F CD 70 93 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /4D4
:C3CC=CD 90 98 CD C0 C2 CD 90 C2 CD C0 C2 CD C0 C2 CD /B8F
:C3DD=5D C3 CD 70 C3 CD 40 C3 CD 40 C3 CD 40 C3 CD 40 /613
:C3EE=01 00 19 ED 50 3E 4A 92 CA 00 C0 3E 48 92 CA 10 /6D0
:C3FF=A0 C3 E0 C3 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /3F6
-----
C-Sum=A6 8E 3E 59 D9 F5 7F 1D 20 D0 00 F8 20 52 62 ED /7EB

Adrs +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F /Sum
:C400=C5 01 00 1C 3E 07 ED 79 05 ED 78 E6 FE ED 79 C1 /802
:C410=C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /8D9
:C420=C5 01 00 1C 3E 07 ED 79 05 ED 78 E6 FE ED 79 C1 /735
:C430=C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /8F9
:C440=C5 01 00 1C 3E 07 ED 79 05 ED 78 E6 FE ED 79 C1 /7AE
:C450=0D 1E 09 CD F0 8E C1 C9 00 00 00 00 00 00 00 /459
:C460=C5 01 00 1C 3E 07 ED 79 05 ED 78 E6 FE ED 79 C1 /776
:C470=C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /139
:C480=C5 01 00 1C 3E 07 ED 79 05 ED 78 E6 FE ED 79 C1 /87F
:C490=C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /159
:C4AA=C5 01 00 1C 3E 07 ED 79 05 ED 78 E6 FE ED 79 C1 /7B8
:C4BB=C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /179
:C4CC=C5 01 00 1C 3E 07 ED 79 05 ED 78 E6 FE ED 79 C1 /88B
:C4DD=C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /199
:C4EE=C5 01 00 1C 3E 07 ED 79 05 ED 78 E6 FE ED 79 C1 /7FC
:C4FF=C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 /189
-----
C-Sum=B4 26 09 AD E0 C6 29 91 28 68 C0 70 EC 68 C8 85 /851

```

第11章 ギャラクシアン

雁行 登

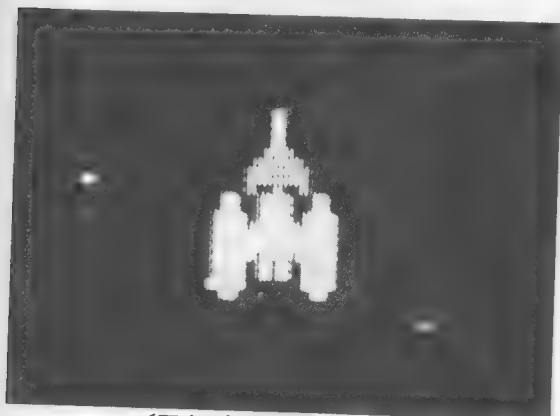


1. ギャラクシアン登場

ギャラクシアンは、株式会社ナムコが、1979年に世に送り出した、ビデオゲームの大ヒット作です。美しいカラー画面は、その後のビデオゲームの流れに大きな影響を与えました。そのギャラクシアンを、あなたのX1で楽しんで下さい。

2. 遊び方

画面の最下段に現れたスペースロケット“ギャラクシップ”(図11-1)を、テンキーの[4]、[6]ま



〔写真1〕ギャラクシップ

たはジョイスティックで左右に操作して、ミサイルを発射し、エイリアンの大編隊を全滅させて1面をクリアして下さい。

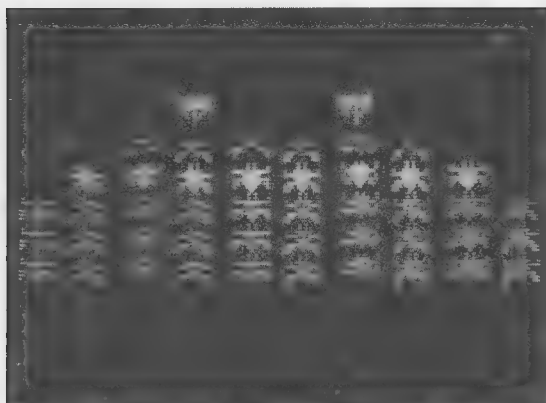
ゲームのスタートは、テンキーを使う場合はスペースキーを、ジョイスティックの場合はトリガーボタンを押して下さい。ミサイル発射は、スタートボタンと同じです。テンキーの場合、[5]を押すと移動が停止します。

3. 得点とキャラクタ

エイリアンは、図11-2～11-5までに示しており四種類あり、得点はそれぞれ表11-1のよう



〔写真2〕四種類のエイリアン



〔写真3〕エイリアンの大編隊



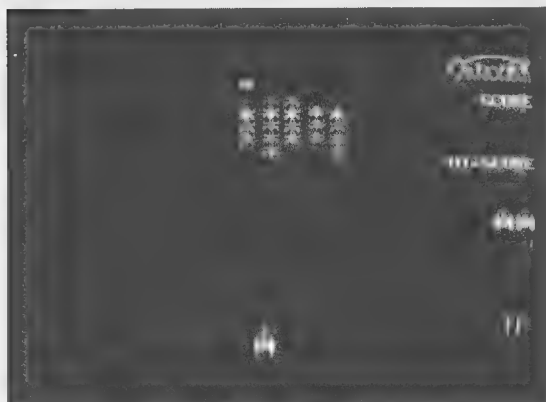
〔写真6〕ズガーン!! やられた



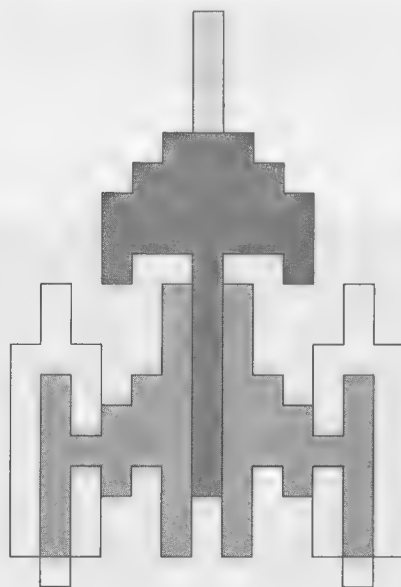
〔写真4〕800点獲得のチャンス



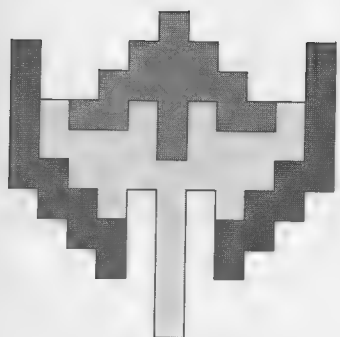
〔写真7〕ゲーム・オーバー



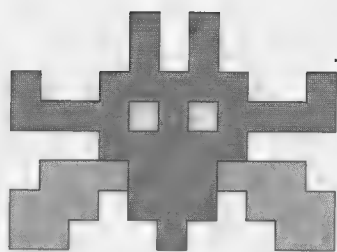
〔写真5〕やったー! 800点



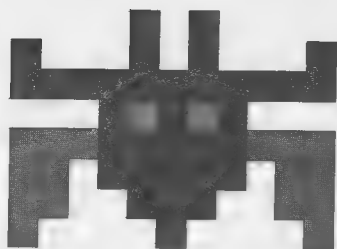
〔図11-1〕ギャラクシシップ



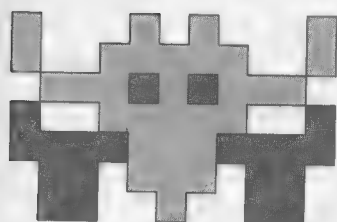
〔11-2〕ボス・エイリアン



〔11-3〕レッド・エイリアン



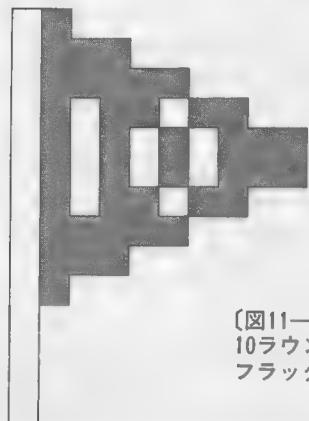
〔11-4〕パープルエイリアン



〔11-5〕グリーンエイリアン



〔図11-6〕
ラウンド
フラッグ



〔図11-7〕
10ラウンド
フラッグ

〔表11-1〕得点表

敵機	編隊	攻撃中
ボス・エイリアン	60	150,200,300,800
レッド・エイリアン	50	100
パープル・エイリアン	40	80
グリーン・エイリアン	30	60

になっています。攻撃中のエイリアンは、得点が倍になりますが、相手もミサイルを撃ってきますので、あまり深追いしないよう注意しましょう。

また、レッドエイリアンで護衛されたボスエイリアンは、護衛2機をやっつけてから撃破すると800点を獲得できます。その他の場合の得点は、表11-1を参照して下さい。

ギャラクシップは、5000点で1機ふえませんが、以後はふえませんので、大事に使いましょう。

4. プログラム入力

まず、モニタ入力のために、H u BASICを起動します。そして、

WIDTH 80

で画面を80字モードにしておいてから、

MON

と入力して、モニタを起動します。メインプログラムはリスト11-2ですが、その前にリスト11-1のチェックサンプログラムを入力しておいて下さい。

*M F00D

でマシン語データを入力し、入力が終わったら、

*S F00D F1F2 F00D:SUM

でセーブしておいて下さい。なお、このチェックサンプログラムは、X1 H u BASICのIOCSとモニタのサブルーチンを利用しているため、turboBASICでは動作しません。また、ワークエリアを分離しているため、自分自身のチェックサムを出しても正常に表示されます。

チェックサムプログラムが完成したら、次はリスト11-2のメインプログラムを入力して下さい。

*M 3000

で、3000番地からBA8F番地までを入力します。入力が完了したら、

*S 3000 BA8F BA80:GALAXIAN X-1

とカセットテープにセーブして下さい。そして、先ほどのチェックサムプログラムをロードして、

*G F00D

でチェックサムプログラムを起動します。

- ① スタート番地(3000)を聞いてくるので、16進4桁で番地を入力。
- ② エンド番地(BA8F)を聞いてくるので、16進4桁で番地を入力。
- ③ プリンタ出力を聞いてくるので、YかNを

入力する。

- ④ ③でNを押した場合は、256バイトごとに表示が止まります。次に進む時は、何かキーを押して下さい。

- ⑤ ①, ②, ③, ④でESCキーが押されると①に戻り、SHIFT+BREAKでモニタに戻ります。

- ⑥ プリンタは、エプソンRP-80F/T2(X1モード)、シャープMZ-1P17(X1モード)での動作は確認しています。

チェックサムがOKでしたら、メインプログラムをIPLよりロードして下さい。ロード終了後、ゲームがオートスタートします。

[注]モニタから、Gコマンドを使つてのゲームスタートはできません。

[リスト11-1] チェックサム・プログラム

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
F000	AF	32	72	14	11	3D	F1	CD	2F	14	CD	F9	F0	3E	F8	A5	: 3F
F010	6F	22	00	FF	11	64	F1	CD	2F	14	CD	F9	F0	22	02	FF	: DF
F020	11	BE	F1	CD	2F	14	3E	01	CD	1B	00	FE	03	CA	00	10	: D2
F030	FE	1B	CA	00	F0	FE	4E	28	12	FE	59	20	E9	CD	20	14	: BA
F040	3E	01	32	72	14	AF	CD	20	14	18	03	CD	20	14	CD	2E	: BE
F050	F1	CD	2E	F1	11	7F	F1	CD	2F	14	CD	2E	F1	01	0F	00	: 6A
F060	11	05	FF	21	04	FF	36	00	ED	B0	06	10	C5	2A	00	FF	: 10
F070	CD	02	12	CD	D3	F0	C1	AF	CD	1B	00	FE	1B	28	01	FE	: 89
F080	03	CA	00	10	22	00	FF	ED	5B	02	FF	B7	ED	52	30	28	: 95
F090	10	DA	CD	0E	F0	3A	72	14	FE	00	20	B2	11	E3	F1	CD	: A7
F0A0	2F	14	3E	01	CD	1B	00	FE	00	20	F7	FE	1B	CA	00	F0	: 5A
F0B0	FE	03	CA	00	10	C3	4E	F0	CD	BE	F0	C3	00	F0	06	39	: 49
F0C0	3E	2D	CD	20	14	10	FB	CD	2E	F1	11	B9	F1	CD	2F	14	: 2E
F0D0	21	04	FF	01	00	10	11	04	FF	3E	20	CD	20	14	7E	CD	: F3
F0E0	07	12	79	86	4F	1A	86	12	13	23	10	ED	11	DF	F1	CD	: FA
F0F0	2F	14	79	CD	07	12	C3	2E	F1	06	04	21	14	FF	3E	01	: 01
Sum	0F	14	31	74	96	34	37	5F	91	78	14	D7	0C	0C	72	C0	: 66

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
F100	CD	1B	00	FE	1B	28	23	FE	03	CA	00	10	FE	30	38	EE	: 7B
F110	FE	47	30	EA	FE	3A	38	04	FE	41	38	E2	77	23	CD	20	: B3
F120	14	10	D8	11	14	FF	CD	1F	11	C9	E1	C3	00	F0	3A	72	: 29
F130	14	FE	00	3E	0D	CA	20	14	3E	0A	C3	20	14	0D	5B	20	: 2C
F140	31	20	C1	AA	AF	B8	20	B8	D1	0D	20	BD	C0	B0	C4	20	: 0D
F150	B1	C4	DE	DA	BD	20	28	31	36	BC	DD	20	34	B9	C0	29	: 28
F160	20	3D	20	00	0D	20	B4	DD	C4	DE	20	B1	C4	DE	DA	BD	: E7
F170	20	28	31	36	BC	DD	20	34	B9	C0	29	20	3D	20	00	41	: FC
F180	64	72	73	20	2B	30	20	2B	31	20	2B	32	20	2B	33	20	: 5B
F190	2B	34	20	2B	35	20	2B	36	20	2B	37	20	2B	38	20	2B	: B0
F1A0	39	20	2B	41	20	2B	42	20	2B	43	20	2B	44	20	2B	45	: FF
F1B0	20	2B	46	20	3A	53	75	6D	00	53	75	6D	20	00	0D	CD	: 4E
F1C0	DF	08	DD	C0	B0	20	CD	20	BC	AD	C2	D8	AE	B8	20	BC	: 56
F1D0	CF	BD	B6	3F	20	28	59	20	6F	72	20	4E	29	20	00	20	: FA
F1E0	3A	20	00	0D	20	50	55	53	48	20	41	4E	59	20	4B	45	: 7F
F1F0	59	20	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 79
Sum	3E	7F	92	A9	19	66	E1	B3	C3	65	3C	E1	5D	32	EB	71	: 3B

(リスト11-2) メインプログラム

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
3300	11	E1	C1	F1	E0	7B	B0	15	F8	ED	05	34	C6	11	:	EA	
3310	67	3A	D5	11	6F	F1	C9	3A	C5	11	C9	F5	40	21	:	E5	
3320	00	00	78	B1	28	0F	0B	41	48	01	19	08	23	08	:	12	08 : 44
3330	28	0B	19	18	ED	C1	F1	C9	F5	C5	7C	B5	28	24	:	3E	10 : 21
3340	44	40	21	00	00	0B	23	0B	12	0B	15	0B	14	22	:	00	11 : 4C
3350	A7	ED	42	FA	04	0B	C3	18	03	2A	DD	11	30	20	:	E5	31
3360	18	06	11	00	00	21	00	00	C1	F1	C9	0D	77	04	:	27	3E : 98
3370	64	7D	7A	04	10	F9	C9	ED	5F	C9	E5	26	00	6F	:	0D	84 : 61
3380	04	7D	E1	EB	E1	0D	38	04	D1	C9	F5	D5	E5	78	:	32	DD : 43
3390	22	0B	11	3A	C2	11	32	DE	11	3A	BE	11	FE	00	:	26	FE : 94
33A0	11	3A	C2	11	32	DE	11	3A	BE	11	FE	00	26	FE	:	02	: F3
33C0	28	05	01	00	30	18	03	01	00	34	11	28	00	26	:	00	3A : 47
33D0	DE	11	6F	CD	1R	04	16	00	3A	DD	11	5F	19	09	:	44	: 9A
33E0	E1	D1	F1	C9	01	00	30	11	50	00	18	E1	F5	C5	:	D5	: 6B
33F0	CD	A0	04	ED	79	0B	0B	3A	00	11	ED	79	0B	77	:	28	: 2D
Sum	13	7D	60	BF	9D	0E	F5	3B	9A	EB	64	FE	C3	0B	:	6A	3B : 9E

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
3400	43	CB	7F	2B	52	CD	08	07	03	ED	79	0B	ED	08	:	ED	79 : 25
3410	CD	2B	05	ED	79	0B	0B	ED	79	0B	ED	79	0B	ED	:	08	CB : 50
3420	ED	79	CD	6F	05	C3	6A	05	F5	3A	C2	11	FE	18	:	28	0D : 26
3430	3A	BE	11	FE	00	28	0B	21	28	00	09	44	40	F1	:	C9	21 : F5
3440	50	00	1B	F6	CB	7F	CA	51	05	03	ED	79	0B	ED	:	08	ED : D1
3450	79	CD	6F	05	C3	6A	05	CD	07	CD	28	05	ED	79	:	08	: B3
3460	ED	08	ED	79	CD	6F	05	C3	6A	05	E1	D1	C1	F1	:	C9	F5 : E3
3470	D5	ED	81	05	21	00	11	CB	7E	C4	81	05	E1	D1	:	11	: 35
3480	C9	21	C1	11	34	3A	BE	11	FE	00	28	0B	3E	27	:	56	BA : 9C
3490	D0	C3	72	07	3E	4F	1B	F6	F5	D5	ED	0A	05	21	:	00	: B3
34A0	11	CB	7E	C4	81	05	E1	D1	F1	C9	21	C1	11	2B	:	3A	BE : 4F
34B0	11	FE	00	28	0A	16	27	7E	FE	FF	CD	72	C3	EB	:	05	16 : F1
34C0	4F	1B	F4	D5	E5	1E	01	21	C0	11	CB	7E	C4	D9	:	05	: FE
34D0	1E	00	CD	D9	05	E1	D1	F1	C9	21	C2	11	34	3E	:	18	56 : 09
34E0	BA	D0	36	18	0D	03	06	C9	F5	CD	F8	05	21	00	:	11	: 0D
34F0	CB	7E	C4	F8	05	E1	F1	C9	21	C2	11	35	7E	FE	:	FF	CD : 09
Sum	62	F7	0F	59	02	87	5D	99	F1	52	4D	11	60	03	:	02	9F : E5

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
3500	36	00	C9	F5	C5	D5	E5	3A	BE	11	FE	01	28	47	:	FE	02 : EA
3510	28	52	01	50	30	D9	01	00	30	21	80	07	16	50	:	D9	ED : D9
3520	79	D9	ED	79	D9	ED	07	0B	08	03	D9	0B	0A	ED	:	03	: 3F
3530	79	D9	ED	03	28	7C	B5	20	E5	D9	78	FE	01	CA	:	6A	05 : 14
3540	D9	3E	20	ED	79	3A	00	11	CB	A0	ED	79	0B	ED	:	03	05 : 3C
3550	20	EF	C3	6A	05	01	28	30	D9	01	00	30	21	00	:	03	15 : 9E
3560	2B	C3	1E	06	F5	C5	D5	E5	1A	13	FE	00	28	06	:	CD	EC : 71
3570	C3	77	06	1A	13	FE	00	28	F4	CD	08	06	18	E9	:	FE	24 : 0B
3580	D2	07	21	9A	06	47	23	23	23	10	F8	E9	C3	0D	:	07	: 1E
3590	C3	18	07	C3	06	07	C3	60	07	C3	66	07	C3	66	:	07	: C3
35A0	45	07	C3	4E	07	C3	5A	07	C3	60	07	C3	66	07	:	C3	6F : 14
35B0	07	C3	72	07	C3	9E	07	C3	85	07	C3	89	07	C3	:	91	07 : 85
35C0	C3	9B	07	C3	9E	07	C3	85	07	C3	89	07	C3	89	:	07	: C3
35D0	C3	9B	07	C3	9E	07	C3	85	07	C3	89	07	C3	89	:	07	: C3
35E0	08	C3	34	0B	C3	37	0B	C3	3A	0B	C3	30	0B	C3	:	3E	08 : 1F
Sum	B5	C9	E5	47	40	79	BB	3B	6B	80	19	56	F1	21	:	5B	98 : 85

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
3200	00	18	02	3E	04	21	4A	13	32	56	13	01	02	1A	:	ED	78 : F7
3210	CB	F7	ED	79	ED	01	CB	E5	F5	C5	D5	E5	F5	3E	:	00	32 : BE : 11
3220	CD	0E	01	CD	0E	01	CD	0E	01	CD	0E	01	CD	0E	:	01	: D7
3230	F5	3E	00	CD	34	02	CD	B0	02	3E	07	32	00	11	:	3A	BF : F6
3240	11	CD	D2	02	3E	00	32	C9	11	CD	B9	09	F1	C9	:	C5	F5 : F3
3250	01	01	1A	ED	78	E6	40	20	FA	01	00	19	F1	ED	:	79	C1 : F3
3260	C9	C5	01	01	1A	ED	78	E6	40	20	FA	01	00	19	:	ED	78 : AE
3270	C1	C9	3E	E4	CD	4E	03	3E	00	CD	4E	03	C9	ED	:	5E	21 : 58
3280	95	03	22	C1	11	21	C7	ED	47	7C	ED	47	7C	ED	:	4E	03 : 78
3290	7D	ED	47	7C	ED	47	7C	ED	47	7C	ED	47	7C	ED	:	4E	03 : 78
32A0	ED	47	7C	ED	47	7C	ED	47	7C	ED	47	7C	ED	47	:	4E	03 : 78
32B0	C2	BE	03	F7	ED	61	03	5F	ED	53	C5	11	7A	E6	:	F3	: 66
32C0	ED	47	7C	ED	47	7C	ED	47	7C	ED	47	7C	ED	47	:	4E	03 : 78
32D0	20	3F	7B	FE	0E	2B	0D	01	20	10	3E	00	32	C4	:	11	: 95
32E0	3E	01	1B	02	3E	00	32	C9	11	18	26	3A	C3	11	:	FE	00 : ED
32F0	02	18	0B	3E	00	32	C4	11	3E	03	1B	02	3E	01	:	32	C3 : FF
Sum	6A	07	0B	A9	5B	F7	DE	B7	E5	95	7D	B1	93	7D	:	AB	BB : C6

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
3900	08	ED	3E	32	18	E8	CD	17	04	FE	1F	28	0E	FE	1D	28	:F2
3910	0D	FE	2C	28	0C	FE	1C	00	3E	32	C9	3E	36	C9	3E	34	:2D
3920	09	3E	38	C9	3A	C3	11	FE	03	C2	14	0B	CD	17	04	FE	:DE
3930	20	C9	C5	0D	17	04	FE	20	28	14	3E	0D	05	0B	CB	:E4	
3940	6F	28	0F	3E	08	CB	6F	28	0A	C1	C9	3E	C3	:07			
3950	18	06	3E	01	18	02	3E	02	32	C3	11	C1	C9	3A	C4	:11	:56
3960	FE	00	CA	A2	0A	FE	01	CA	72	0A	FE	02	CA	8A	0A	:C3	:DA
3970	BE	0A	C5	CD	FC	04	CB	57	28	0B	CB	5F	28	0B	3E	:00	:4A
3980	C1	C9	3E	36	C1	C9	3E	36	C1	C9	3E	38	C1	C9	3E	:32	:B2
3990	28	0B	CB	4F	28	0B	3E	00	C1	C9	3E	38	C1	C9	3E	:32	:B2
39A0	C1	C9	C5	0D	FC	0A	CB	47	CA	9A	0A	CB	4F	CA	9E	:0A	:2E
39B0	CB	57	CA	B2	0A	FE	08	5F	CA	B6	0A	3E	00	C1	C9	:C5	:56
39C0	FC	0A	2F	CB	AF	FE	00	CA	7E	0A	FE	01	CA	9A	0A	:FE	:6A
39D0	0C	CA	B6	0A	FE	05	CA	EC	0A	FE	06	CA	F0	0A	FF	:07	:F4
39E0	CA	F4	0A	FE	0A	CA	F8	0A	C6	30	C1	C9	3E	37	C1	:C9	:1B
39F0	3E	31	C1	C9	3E	39	C1	C9	3E	33	C1	C9	3A	C3	:11	:FE	:01
Sum	D2	13	5B	0C	86	30	30	F3	62	EB	0D	D8	59	7C	FA	1A	:40

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
3A00	02	28	0D	3E	0E	01	00	1C	ED	79	01	00	1B	ED	78	:C9	:50
3A10	3E	0F	18	F1	05	0D	FC	0A	CB	6F	C1	C9	F5	C5	D5	:E5	:26
3A20	57	3A	BF	11	FE	00	28	31	FE	02	28	28	01	E8	33	:3E	:62
3A30	18	1E	20	ED	51	CB	A0	ED	59	CB	E0	03	3D	20	F4	:01	:45
3A40	00	15	0D	60	0B	01	00	16	0D	0B	01	00	17	0D	60	:E1	
3A50	0B	C3	6A	05	01	E8	37	18	D6	01	D0	37	3E	30	18	:D1	:AA
3A60	1E	0B	D9	01	01	1A	ED	78	F2	66	0B	ED	78	FA	B8	:0B	:B8
3A70	D9	F3	7E	D9	F3	7E	D9	F3	7E	D9	F3	7E	D9	F3	7E	:D9	:B5
3A80	72	0B	C9	F5	C5	0E	3E	00	32	E2	11	0D	23	0D	CB	:B8	:BA
3A90	02	0B	C9	F5	C5	0E	3E	00	32	E2	11	0D	23	0D	CB	:B8	:BA
3AA0	00	01	00	1C	ED	79	3C	05	ED	59	15	CB	C3	A1	0B	:3E	:94
3AB0	0B	16	03	1E	0F	C3	A1	0B	F5	C5	01	00	1C	3E	07	:ED	:C6
3AC0	79	05	3E	3F	ED	79	C1	F1	C9	F5	ED	53	E3	11	3E	:01	:44
3AD0	32	E2	11	32	E0	11	32	E0	11	32	E0	11	00	1C	F1	:C9	:0A
3AE0	C9	0B	CD	FB	0B	CD	72	11	CD	17	04	FE	03	CA	F8	:0B	:AF
3AF0	3A	E2	11	FE	00	C2	E2	0B	CD	B8	0B	F1	C9	F5	C5	:D5	:B3
Sum	E4	25	26	26	0E	98	58	BE	2B	40	D9	0C	20	A1	B7	9A	:73

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
3B00	E5	21	E0	11	35	C2	6A	05	3A	DF	11	77	3A	E2	11	FE	:29
3B10	00	CA	6A	05	21	E6	11	35	C2	6A	05	ED	5B	E3	11	:A1	:0D
3B20	21	60	13	01	05	00	ED	B9	C2	39	0C	D5	60	29	11	:1F	
3B30	61	13	19	5E	23	56	EB	D1	E9	3A	E1	11	47	DD	E5	:1A	:58
3B40	DD	21	68	13	FE	23	CA	55	0C	FE	24	C2	5A	0C	DD	:21	:10
3B50	9B	13	C3	59	0C	D0	21	B3	13	13	1A	4F	DD	7E	0D	:FE	:3F
3B60	52	CA	71	0C	B9	CA	71	0C	D0	23	D0	23	D0	23	C3	:5C	:B8
3B70	0C	D0	6E	01	D0	66	02	D0	E1	05	CA	B1	0C	29	C3	:79	:1C
3B80	0C	22	E7	11	13	1A	FE	30	DA	9C	0C	FE	3A	D2	9E	:0C	:B9
3B90	D6	30	47	06	00	21	B3	13	09	7E	32	E5	11	D3	3A	:E5	:23
3BA0	11	32	E6	11	ED	53	E3	11	CD	E0	0C	C3	6A	05	3A	:E1	:74
3BB0	11	3D	47	13	C3	30	0C	3A	E1	11	3C	47	13	C3	30	:0C	:B2
3BC0	13	1A	32	DF	11	13	C3	1F	0C	13	1A	D6	30	47	13	:06	:0E
3BD0	90	32	E1	11	13	C3	1F	0C	3E	00	32	E2	11	C3	6A	:05	:4A
3BE0	3E	00	01	00	1C	ED	79	05	3A	E7	11	ED	79	04	3E	:01	:A1
3BF0	ED	79	05	3A	ED	11	ED	79	04	3E	0B	ED	79	05	3E	:0F	:06
Sum	0F	FF	57	09	CD	99	FC	9D	3A	D3	7E	57	A1	06	30	:A1	

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
3F00	1D	0D	84	04	19	0D	75	04	D0	74	05	D0	46	08	D0	4E	: 8D
3F10	09	D0	7E	03	3A	10	FE	50	CA	35	10	FE	4D	CA	26	10	: 5F
3F20	04	28	10	0C	3A	10	78	91	C3	37	10	D0	7E	1C	D0	7A	: E3
3F30	04	81	C3	37	10	78	B1	D0	77	08	16	07	CD	18	D0	5F	: 52
3F40	0D	7E	01	FE	41	CA	53	10	FE	42	CA	8F	10	FE	43	CA	: 7C
3F50	0B	10	C9	3A	E9	11	FE	00	C0	3E	01	32	E9	11	D0	7E	: 5C
3F60	02	FE	0D	7E	03	10	16	00	D0	24	11	CD	B3	C3	71	10	: F5
3F70	0B	C3	0D	7E	03	10	FE	00	CA	82	10	CD	98	D0	31	11	: 7E
3F80	84	10	CD	88	D8	7B	16	07	CD	D0	16	08	C3	04	11	3A	: E9
3F90	EA	11	FE	00	C0	3E	01	32	EA	11	D0	7E	0D	FE	00	CA	: 4A
3FA0	AC	10	CD	8B	16	07	CD	24	11	C3	AE	10	CD	8B	D0	7E	: 9E
3FB0	03	FE	00	CA	BE	10	CD	A3	C0	31	11	C3	0D	08	C3	: 57	
3FC0	7B	16	07	CD	0D	16	09	C3	04	11	3A	EB	11	FE	00	: AA	
3FD0	C0	3E	01	32	EB	11	D0	7E	02	FE	00	CA	E8	10	CD	93	: AB
3FE0	16	04	CD	24	11	C3	EA	10	CD	D3	D0	7E	03	FE	00	CA	: 9D
3FF0	FA	10	CD	8B	CD	31	11	C3	FC	10	CD	8B	7B	16	07	CD	: 79
Sum	D1	3C	B0	7F	E3	16	2D	A1	95	5C	8A	78	A1	61	E1	23	: FC
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
4000	0D	0D	16	0A	D0	7E	0A	CD	D0	D0	FE	10	C0	16	08	D0	: 52
4010	7E	0B	CD	0D	14	D0	7E	0C	CD	D0	D0	14	D0	7E	D0	: 4E	
4020	CD	0D	C9	D0	7E	0A	CD	D0	14	D0	7E	05	C3	D0	: 3A		
4030	0D	D0	7E	0B	16	06	C3	D0	D0	1A	13	D0	77	1C	1A	: 33	
4040	D0	77	1D	C3	94	0E	D0	36	00	02	C3	5D	0F	D0	7E	: 01	: 76
4050	FE	41	CA	60	11	FE	42	CA	66	11	FE	43	CA	6C	11	C9	: 4C
4060	3E	01	32	E9	11	C9	3E	01	32	EA	11	C9	3E	01	32	EB	: C5
4070	11	C9	F5	C3	F3	01	01	1A	ED	78	FA	78	11	FB	C1	: 38	
4080	C9	F5	C3	F3	01	01	1A	ED	78	F2	87	11	ED	78	FA	: 8C	
4090	11	FB	C1	F1	C9	F5	C3	F3	01	01	1A	ED	78	CB	57	CA	: A1
40A0	9B	11	FB	C1	F1	C9	F5	C3	F3	01	01	1A	ED	78	CB	57	: 72
40B0	C2	AC	11	ED	78	CB	57	CA	B3	11	FB	C1	F1	C9	00	: 0A	
40C0	07	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 07	
40D0	00	30	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	: 67	
40E0	00	02	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	23	: 12	
40F0	79	03	7E	23	ED	79	0B	3E	0B	80	47	1D	C2	B8	3B	: 39	
Sum	46	66	AC	8E	D1	1C	62	D0	FF	1B	02	AE	F5	98	62	13	: 0E
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
4100	3E	08	92	32	F1	3B	5F	3E	0C	93	32	F2	3B	E5	21	28	: FF
4110	00	09	22	F3	3B	E1	7B	1E	0B	15	FA	EF	3B	83	C3	E7	: 3E
4120	3B	47	C9	00	00	00	80	80	80	80	80	80	80	80	80	: CB	
4130	80	80	80	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	: A0	
4140	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	: B0	
4150	10	10	10	10	10	10	0B	0B	0B	0B	0B	0B	0B	0B	0B	: B8	
4160	08	08	08	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	: 4B	
4170	02	02	02	02	02	02	02	02	02	01	01	01	01	01	01	: 1B	
4180	01	01	01	01	01	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 09	
4190	00	00	00	07	03	00	00	00	00	00	00	00	05	03	00	: 12	
41A0	00	00	00	08	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	: CB	
41B0	00	00	00	10	80	40	80	40	80	40	80	40	80	40	80	: 67	
41C0	07	01	0D	04	00	00	00	0B	02	01	09	00	00	00	10	: 40	
41D0	00	A0	10	00	00	00	F0	E0	80	90	00	00	00	00	A0	: 30	
41E0	80	40	20	00	00	00	00	00	00	04	02	04	02	00	22	: 16	
41F0	00	1C	0E	0F	07	3B	7F	00	00	18	04	09	05	33	4C	: A3	
Sum	BB	10	B3	C7	6A	B5	90	49	D4	93	DD	73	22	67	12	89	: EB
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
3E00	13	D0	77	05	C3	94	0E	1A	13	DD	77	08	C3	94	0E	1A	: D9
3E10	13	D0	77	05	C3	94	0E	1A	13	DD	77	06	1A	13	DD	77	: CF
3E20	0E	1A	13	D0	77	03	1A	13	DD	77	09	C3	94	0E	1A	: AE	
3E30	D0	77	01	C3	94	0E	1A	13	DD	77	0A	FE	10	C2	94	: B7	
3E40	1A	13	D0	77	0B	1A	13	DD	77	0C	1A	13	DD	77	0D	: 6A	
3E50	94	0E	1A	13	DD	77	0E	D0	77	1B	C3	94	0E	1A	13	: 0F	
3E60	77	0F	1A	13	DD	77	10	D0	73	11	DD	72	12	C3	C0	: 77	
3E70	D0	36	02	00	D0	36	03	00	C3	67	0F	D0	36	00	00	: 40	
3E80	D0	73	13	D0	72	14	C3	94	0E	D0	5E	13	DD	56	14	: B3	
3E90	94	0E	1A	13	DD	77	15	D0	73	16	DD	72	17	C3	94	: 69	
3EA0	D0	35	15	CA	94	0E	D0	5E	16	DD	56	17	C3	94	0E	: AD	
3EB0	13	DD	77	18	D0	73	19	D0	72	1A	C3	94	0E	D0	35	: E0	
3EC0	CA	94	0E	D0	5E	19	DD	56	1A	C3	94	0E	D0	7E	00	: CB	
3ED0	02	CA	4D	11	D0	6E	04	D0	66	05	DD	5E	D0	56	07	: 3C	
3EE0	D0	7E	02	FE	50	CA	04	10	FE	CA	F5	0F	FE	52	CA	: BC	
3EF0	FB	0F	C3	0B	10	A7	ED	52	C3	05	10	DD	6E	1C	DD	: 50	
Sum	18	2F	EE	0D	E5	FA	F3	BF	41	BB	05	0A	36	BE	DB	: C9	

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
4500	94	95	96	00	01	0C	06	98	99	9A	9B	9C	9D	9E	9F	: 45	
4510	00	04	00	0A	00	00	00	03	05	50	43	47	A5	C3	: 69		
4520	B7	DE	C1	AD	B3	C3	DE	BD	A1	00	01	0A	0E	00	03	: 83	
4530	07	00	05	00	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	00	01	: CA
4540	04	12	B0	B1	A0	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	AA	AB	: 39
4550	AC	AD	AE	00	01	10	14	AF	00	FF	90	00	00	00	00	: 6A	
4560	00	00	00	00	01	07	1F	3E	7C	F8	F0	00	00	01	06	1C	: EC
4570	3B	70	60	91	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	FF	: 3B
4580	7F	3E	3F	7F	00	00	00	63	3E	10	0C	3F	92	00	00	00	: C9
4590	00	00	00	00	00	0F	7F	FF	F8	C3	0F	07	C7	00	0F	78	: AC
45A0	00	00	03	03	93	93	00	00	00	00	00	00	00	FF	FF	: 5A	
45B0	00	00	00	00	00	FC	FF	FF	C0	00	00	00	00	00	FF	FF	: 0A
45C0	00	00	00	00	00	00	FF	FF	00	00	00	00	00	FF	FF	: F2	
45D0	00	00	00	00	00	00	00	F8	95	00	00	00	02	01	03	E1	: 94
45E0	FF	FF	3F	00	00	7B	F8	F6	F0	3F	00	00	02	01	73	E1	: 29
45F0	96	B0	B0	B0	B0	A0	C0	E0	C0	01	7F	7F	7F	07	01	17	: 33
Sum	C9	39	BE	26	27	39	A3	1C	6D	00	74	6E	B4	71	EC	98	: 80
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
4600	39	B0	B1	FF	B7	A1	C0	E1	F0	97	00	00	00	00	00	00	: 89
4610	F0	F0	9B	00	00	00	00	00	00	00	00	F0	F8	B7	40	3C	: 63
4620	02	04	0F	60	70	7B	3F	03	01	03	00	99	00	00	00	00	: 3C
4630	00	00	00	3F	73	9C	00	11	28	44	B3	11	21	63	FF	: E2	
4640	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	E7	14	: B4	
4650	EE	C7	B3	00	9A	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 93
4660	94	8C	00	64	9A	C3	C3	E3	63	73	FF	98	00	9B	00	00	: 57
4670	00	00	00	00	00	FF	9F	A0	C4	8C	C0	A3	1C	07	0E	: 22	
4680	1F	3B	73	3F	1C	9C	00	00	00	00	00	00	00	00	FF	: C3	
4690	0F	B8	B8	50	20	0E	F1	0D	07	07	8F	DF	F1	00	9D	: AC	
46A0	02	00	00	00	00	00	00	00	ED	CF	89	90	70	01	31	: DE	: 57
46B0	C7	B6	06	0F	8F	FE	CE	00	9E	A0	80	80	00	00	00	: 78	
46C0	00	3C	3C	42	12	31	00	0C	F3	B8	9B	8C	CE	FF	F3	: D4	
46D0	00	9F	77	FB	7C	6C	6E	F6	F6	76	00	61	00	00	00	00	: CE
46E0	B9	77	FB	7C	6C	6E	F6	F6	76	00	61	00	00	00	00	00	: 11
46F0	71	E0	C0	C0	C0	00	0A	00	00	00	00	0A	0A	0F	F5	: E2	
Sum	9E	62	9C	1D	B3	E9	B6	71	F8	1F	D4	C6	C9	3C	AB	2A	: 07
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
4700	0E	0E	04	62	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 82
4710	00	00	00	00	00	00	20	E0	00	00	00	00	63	00	00	00	: 63
4720	00	00	07	0E	0C	00	00	00	00	00	00	00	00	00	09	: 2A	
4730	0F	01	00	00	00	64	00	00	00	00	00	1C	0E	06	00	: A4	
4740	00	A0	00	00	00	A0	A0	F2	SE	F0	E0	E0	40	65	00	: 85	
4750	00	00	00	00	70	60	40	00	00	00	05	00	00	00	05	: 1A	
4760	45	7F	0A	0F	0F	07	02	66	00	00	00	00	70	30	10	: 0B	
4770	00	00	00	00	00	00	00	00	00	10	F0	80	80	00	00	: 80	
4780	67	00	00	00	07	06	04	00	00	00	00	00	00	00	00	: 78	
4790	00	04	07	00	00	00	00	00	00	68	00	00	00	07	03	: 7D	
47A0	01	00	00	00	50	00	00	00	00	50	51	FF	A8	F8	: 89		
47B0	70	20	69	00	00	00	00	40	78	30	00	00	00	00	00	: E6	
47C0	00	00	00	45	4F	3A	0F	07	07	02	00	6A	00	00	10	: 67	
47D0	F0	60	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	10	90	E0	: 50	
47E0	00	00	00	00	68	00	00	04	07	03	00	00	00	00	00	: 79	
47F0	00	00	00	00	00	04	04	03	00	00	00	00	00	6C	00	: 77	
Sum	2A	AE	B2	3B	35	40	1B	6C	2D	9F	1B	97	50	9F	54	99	: E8

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+G	+H	+I	+J	+K	+L	+M	+N	+O	+P	+Q	+R	+S	+T	+U	+V	+W	+X	+Y	+Z	+AA	+AB	+AC	+AD	+AE	+AF	+AG	+AH	+AI	+AJ	+AK	+AL	+AM	+AN	+AO	+AP	+AQ	+AR	+AS	+AT	+AU	+AV	+AW	+AX	+AY	+AZ	+BA	+BB	+BC	+BD	+BE	+BF	+BG	+BH	+BI	+BJ	+BK	+BL	+BM	+BN	+BO	+BP	+BQ	+BR	+BS	+BT	+BU	+BV	+BW	+BX	+BY	+BZ	+CA	+CB	+CC	+CD	+CE	+CF	+CG	+CH	+CI	+CJ	+CK	+CL	+CM	+CN	+CO	+CP	+CQ	+CR	+CS	+CT	+CU	+CV	+CW	+CX	+CY	+CZ	+DA	+DB	+DC	+DD	+DE	+DF	+DG	+DH	+DI	+DJ	+DK	+DL	+DM	+DN	+DO	+DP	+DQ	+DR	+DS	+DT	+DU	+DV	+DW	+DX	+DY	+DZ	+EA	+EB	+EC	+ED	+EE	+EF	+EG	+EH	+EI	+EJ	+EK	+EL	+EM	+EN	+EO	+EP	+EQ	+ER	+ES	+ET	+EU	+EV	+EW	+EX	+EY	+EZ	+FA	+FB	+FC	+FD	+FE	+FF	+FG	+FH	+FI	+FJ	+FK	+FL	+FM	+FN	+FO	+FP	+FQ	+FR	+FS	+FT	+FU	+FV	+FW	+FX	+FY	+FZ	+GA	+GB	+GC	+GD	+GE	+GF	+GG	+GH	+GI	+GJ	+GK	+GL	+GM	+GN	+GO	+GP	+GQ	+GR	+GS	+GT	+GU	+GV	+GW	+GX	+GY	+GZ	+HA	+HB	+HC	+HD	+HE	+HF	+HG	+HH	+HI	+HJ	+HK	+HL	+HM	+HN	+HO	+HP	+HQ	+HR	+HS	+HT	+HU	+HV	+HW	+HX	+HY	+HZ	+IA	+IB	+IC	+ID	+IE	+IF	+IG	+IH	+II	+IJ	+IK	+IL	+IM	+IN	+IO	+IP	+IQ	+IR	+IS	+IT	+IU	+IV	+IW	+IX	+IY	+IZ	+JA	+JB	+JC	+JD	+JE	+JF	+JG	+JH	+JI	+JJ	+JK	+JL	+JM	+JN	+JO	+JP	+JQ	+JR	+JS	+JT	+JU	+JV	+JW	+JX	+JY	+JZ	+KA	+KB	+KC	+KD	+KE	+KF	+KG	+KH	+KI	+KJ	+KK	+KL	+KM	+KN	+KO	+KP	+KQ	+KR	+KS	+KT	+KU	+KV	+KW	+KX	+KY	+KZ	+LA	+LB	+LC	+LD	+LE	+LF	+LG	+LH	+LI	+LJ	+LK	+LM	+LN	+LO	+LP	+LQ	+LR	+LS	+LT	+LU	+LV	+LW	+LX	+LY	+LZ	+MA	+MB	+MC	+MD	+ME	+MF	+MG	+MH	+MI	+MJ	+MK	+ML	+MN	+MO	+MP	+MQ	+MR	+MS	+MT	+MU	+MV	+MW	+MX	+MY	+MZ	+NA	+NB	+NC	+ND	+NE	+NF	+NG	+NH	+NI	+NJ	+NK	+NL	+NM	+NO	+NP	+NQ	+NR	+NS	+NT	+NU	+NV	+NW	+NX	+NY	+NZ	+OA	+OB	+OC	+OD	+OE	+OF	+OG	+OH	+OI	+OJ	+OK	+OL	+OM	+ON	+OO	+OP	+OQ	+OR	+OS	+OT	+OU	+OV	+OW	+OX	+OY	+OZ	+PA	+PB	+PC	+PD	+PE	+PF	+PG	+PH	+PI	+PJ	+PK	+PL	+PM	+PN	+PO	+PP	+PQ	+PR	+PS	+PT	+PU	+PV	+PW	+PX	+PY	+PZ	+QA	+QB	+QC	+QD	+QE	+QF	+QG	+QH	+QI	+QJ	+QK	+QL	+QM	+QN	+QO	+QP	+QQ	+QR	+QS	+QT	+QU	+QV	+QW	+QX	+QY	+QZ	+RA	+RB	+RC	+RD	+RE	+RF	+RG	+RH	+RI	+RJ	+RK	+RL	+RM	+RN	+RO	+RP	+RQ	+RR	+RS	+RT	+RU	+RV	+RW	+RX	+RY	+RZ	+SA	+SB	+SC	+SD	+SE	+SF	+SG	+SH	+SI	+SJ	+SK	+SL	+SM	+SN	+SO	+SP	+SQ	+SR	+SS	+ST	+SU	+SV	+SW	+SX	+SY	+SZ	+TA	+TB	+TC	+TD	+TE	+TF	+TG	+TH	+TI	+TJ	+TK	+TL	+TM	+TN	+TO	+TP	+TQ	+TR	+TS	+TT	+TU	+TV	+TW	+TX	+TY	+TZ	+UA	+UB	+UC	+UD	+UE	+UF	+UG	+UH	+UI	+UJ	+UK	+UL	+UM	+UN	+UO	+UP	+UQ	+UR	+US	+UT	+UU	+UV	+UW	+UX	+UY	+UZ	+VA	+VB	+VC	+VD	+VE	+VF	+VG	+VH	+VI	+VJ	+VK	+VL	+VM	+VN	+VO	+VP	+VQ	+VR	+VS	+VT	+VU	+VV	+VW	+VX	+VY	+VZ	+WA	+WB	+WC	+WD	+WE	+WF	+WG	+WH	+WI	+WJ	+WK	+WL	+WM	+WN	+WO	+WP	+WQ	+WR	+WS	+WT	+WU	+WV	+WW	+WX	+WY	+WZ	+XA	+XB	+XC	+XD	+XE	+XF	+XG	+XH	+XI	+XJ	+XK	+XL	+XM	+XN	+XO	+XP	+XQ	+XR	+XS	+XT	+XU	+XV	+XW	+XX	+XY	+XZ	+YA	+YB	+YC	+YD	+YE	+YF	+YG	+YH	+YI	+YJ	+YK	+YL	+YM	+YN	+YO	+YP	+YQ	+YR	+YS	+YT	+YU	+YV	+YW	+YX	+YY	+YZ	+ZA	+ZB	+ZC	+ZD	+ZE	+ZF	+ZG	+ZH	+ZI	+ZJ	+ZK	+ZL	+ZM	+ZN	+ZO	+ZP	+ZQ	+ZR	+ZS	+ZT	+ZU	+ZV	+ZW	+ZX	+ZY	+ZZ
Sum	AE	19	30	DF	3A	E2	A3	65	51	25	2A	1B	1C	B1	33	75	:	F7	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:																																																																																																																															

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
4E00	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	04	FB
4E10	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	04	08
4E20	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	08
4E30	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	08
4E40	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	08
4E50	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	08
4E60	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	08
4E70	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	08
4E80	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	08
4E90	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	08
4EA0	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	08
4EB0	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	08
4EC0	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	08
4ED0	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	08
4EE0	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	08
4EF0	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	08
Sum	00	FF	00	05	F4	09	F6	0E	F8	0B	FA	F8	FC	FF	00	04	F9

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
4F00	00	01	00	00	00	FD	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	FF
4F10	00	00	00	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
4F20	00	00	00	00	00	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	02
4F30	00	00	00	00	00	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	01
4F40	00	00	00	00	00	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	01
4F50	10	0F	10	27	28	28	27	10	0F	10	27	28	27	10	0F	10	02
4F60	0E	0F	10	27	28	28	27	10	0F	10	27	28	27	10	0F	10	02
4F70	80	00	07	B7	47	47	47	47	87	07	00	80	40	40	40	40	7C
4F80	80	00	12	00	00	00	00	00	00	00	00	80	FC	1C	1C	1C	DA
4F90	1C	1C	00	00	00	00	00	00	00	00	00	13	00	00	00	00	67
4FA0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	E0
4FB0	00	00	00	00	00	14	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	6E
4FC0	9C	9C	9C	9C	9C	9C	9C	9C	9C	9C	9C	9C	9C	9C	9C	9C	21
4FD0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	67
4FE0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	35
4FF0	3F	38	38	38	38	3F	1F	00	00	00	00	00	00	00	00	00	94
Sum	16	0F	29	AA	7E	D4	CB	E5	8B	F1	F6	9A	8B	E0	60	80	51

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
5000	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	B0
5010	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	18
5020	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	58
5030	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	EB
5040	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	D7
5050	68	50	E0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	90
5060	68	50	E0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	25
5070	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	23
5080	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	28
5090	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	79
50A0	7F	3F	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	3A
50B0	7F	3F	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	53
50C0	7F	3F	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB	24
50D0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	10
50E0	A5	00	CF	F0	F0	F0	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	10
50F0	C7	00	CF	E0	E0	E0	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	EE	D6
Sum	B1	0C	D5	90	A9	65	FD	FB	44	54	76	B5	DA	CC	6C	6F	6C

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
5700	63	60	3E	0C	63	3E	00	54	3F	2D	0C	0C	0C	0C	00	00	A1
5710	3F	2D	0C	0C	0C	00	00	3F	2D	0C	0C	0C	0C	0C	00	00	50
5720	55	63	63	63	63	63	3E	00	63	63	63	63	63	63	3E	75	
5730	00	63	63	63	63	63	3E	00	56	63	63	63	63	63	3E	C4	
5740	08	00	63	63	63	63	3E	00	08	00	63	63	63	63	3E	CC	
5750	08	00	57	63	63	63	68	7F	77	63	00	63	63	63	68	7F	5F
5760	77	63	00	63	63	63	63	68	7F	77	63	00	58	63	77	3E	53
5770	3E	77	63	00	63	77	3E	1C	3E	77	63	00	63	77	3E	1C	98
5780	3E	77	63	00	59	33	33	33	1E	0C	0C	0C	00	33	33	33	E5
5790	1E	0C	0C	0C	00	33	33	33	1E	0C	0C	0C	00	33	33	33	3D
57A0	0E	1C	3B	71	7F	00	7F	47	0E	1C	3B	71	7F	00	7F	47	30
57B0	0E	1C	3B	71	7F	00	58	1E	18	18	18	18	18	1E	00	1E	7F
57C0	18	18	18	18	1E	00	1E	18	18	18	18	18	1E	00	5C	A6	
57D0	33	33	1E	3F	0C	3F	0C	33	33	1E	3F	0C	3F	0C	00	00	34
57E0	33	33	1E	3F	0C	3F	0C	3F	0C	00	5D	3C	0C	0C	0C	3C	2B
57F0	00	3C	0C	0C	0C	0C	0C	3C	00	3C	0C	0C	0C	0C	0C	3C	68
Sum	B2	A2	6C	8E	54	BE	80	2B	BC	5F	5A	0C	3D	B2	23	E0	7E
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
5800	00	5E	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	5E
5810	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	5F	00	00	00	00	00	5F
5820	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
5830	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	E0
5840	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	17
5850	04	FE	03	CA	63	01	FE	20	C2	4E	29	3E	96	32	EC	11	8D
5860	11	FC	3A	0D	00	CD	17	04	FE	00	C2	66	29	C3	4E	59	30
5870	29	3A	0D	00	00	CA	B3	29	3A	EA	B0	FE	1F	DA	B3	C9	F6
5880	29	3E	1E	2F	2A	11	0C	00	FE	00	CA	93	29	19	3D	1A	0B
5890	03	8B	29	7E	32	19	81	23	7E	32	1A	81	23	7E	32	1A	0B
58A0	81	23	7E	32	19	81	23	7E	32	1A	81	23	7E	32	1A	81	0B
58B0	23	7E	32	1A	81	23	7E	32	1A	81	23	7E	32	1A	81	23	7E
58C0	7E	32	1A	81	23	7E	32	1A	81	23	7E	32	1A	81	23	7E	32
58D0	2B	2A	D0	7E	00	FE	61	CA	DE	29	11	28	00	19	DE	5F	7E
58E0	CB	47	CC	7A	04	3A	1A	B1	CD	7A	04	11	04	00	FE	00	BF
58F0	CA	F8	29	19	3D	C3	F0	29	D0	7E	05	FE	1A	DA	02	2A	98
Sum	0C	97	F5	31	E8	A4	75	3A	6F	95	CA	D5	C8	B7	A4	A5	6F
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
5900	23	23	5E	23	56	DD	73	0F	D0	72	10	C9	2A	D0	2A	DD	02
5910	7E	00	FE	61	CA	B2	1A	28	00	19	ED	5F	CB	47	CC	68	6C
5920	7A	04	3A	B1	04	C3	EB	29	A3	2B	F3	2B	0A	63	63	63	6C
5930	0A	0A	0C	0A	14	19	A3	2B	F3	2B	02	03	27	06	03	82	2B
5940	04	14	18	A3	2B	F3	2B	03	04	26	06	05	05	14	A3	2B	03
5950	2B	F3	2B	0A	04	25	07	07	14	18	A3	2B	F3	2B	03	A8	0B
5960	05	24	07	07	15	19	A3	2B	F3	2B	05	05	23	07	08	74	0B
5970	08	15	19	A3	2B	F3	2B	06	22	08	08	08	15	19	A3	38	0B
5980	2B	F3	2B	05	06	21	08	08	15	1A	A3	2B	F3	2B	06	AE	0B
5990	06	20	0B	0A	15	1A	A3	2B	F3	2B	06	07	1F	09	0A	9C	0B
59A0	0A	15	1A	A3	2B	F3	2B	06	07	1E	09	0A	07	1A	A3	3F	0B
59B0	2B	F3	2B	07	1D	0A	07	1D	0A	07	15	18	A3	2C	93	2C	07
59C0	08	1C	0A	07	15	18	A3	2C	93	2C	07	15	18	A3	2C	93	2C
59D0	09	15	1B	A3	2C	93	2C	08	08	1A	0A	09	15	1C	A3	21	21
59E0	2C	93	2C	08	09	19	08	09	19	1C	A3	2C	93	2C	09	9A	9A
59F0	09	1B	08	09	15	1C	A3	2C	93	2C	09	17	08	0A	0A	0A	0B
Sum	0D	68	D9	0E	93	15	6B	C8	D9	2F	B5	62	A2	E5	DC	22	DB
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
5A00	35	7F	60	7E	03	63	3E	00	3F	00	3F	00	3E	63	60	7E	3D
5A10	00	7F	60	7E	03	63	3E	00	3F	00	3F	00	3E	63	60	7E	3D
5A20	3E	00	3F	00	3F	63	60	7E	03	63	3E	00	3F	00	3E	63	63
5A30	3E	00	3F	00	3F	63	60	7E	03	63	3E	00	3F	00	3E	63	63
5A40	0C	0C	00	37	7F	63	02	04	0C	0C	00	00	00	00	00	00	75
5A50	63	63	3E	00	39	3E	63	63	3E	00	3E	00	3E	63	63	3E	8C
5A60	63	63	3E	00	39	3E	63	63	3E	00	3E	00	3E	63	63	3E	8C
5A70	3F	03	63	3E	00	3E	63	63	3E	00	3E	00	3E	63	63	3E	28
5A80	00	00	00	18	18	00	3E	63	63	3E	00	3E	00	3E	63	63	34
5A90	00	00	00	18	18	00	3E	63	63	3E	00	3E	00	3E	63	63	34
5AA0	1B	00	18	18	00	3E	63	63	3E	00	3E	00	3E	63	63	63	14
5AB0	06	0C	1B	30	18	0C	06	06	06	0C	1B	30	18	0C	06	0C	08
5AC0	06	0C	1B	30	18	0C	06	06	06	0C	1B	30	18	0C	06	0C	08
5AD0	00	00	7E	00	7E	00	7E	00	7E	00	7E	00	7E	00	7E	00	09
5AE0	00	3E	30	18	0C	06	0C	1B	30	00	30	18	0C	06	0C	1B	6A
5AF0	30	00	30	18	0C	06	0C	1B	30	00	30	18	0C	06	0C	1B	49
Sum	16	29	3A	F1	23	19	4F	73	0A	42	93	3F	54	D3	A0	A3	F0
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
5B00	00	1B	00	3C	66	66	0C	1B	00	18	00	3C	66	66	0C	1B	88
5B10	00	1B	00	3C	66	66	0C	1B	00	18	00	3C	66	66	0C	1B	88
5B20	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	58
5B30	63	7F	63	63	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	45
5B40	63	7F	63	63	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	45
5B50	63	7F	63	63	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	58
5B60	63	7F	63	63	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	58
5B70	29	3A	0D	00	00	CA	B3	29	3A	EA	B0	FE	1F	DA	B3	C9	34
5B80	29	3E	1E	2F	2A	11	0C	00	FE	00	CA	93	29	19	3D	1A	0B
5B90	03	8B	29	7E	32	19	81	23	7E	32	1A	81	23	7E	32	1A	0B
5BA0	81	23	7E	32	19	81	23	7E	32	1A	81	23	7E	32	1A	81	0B
5BB0	23	7E	32	1A	81	23	7E	32	1A	81	23	7E	32	1A	81	23	7E
5BC0	7E	32	1A	81	23	7E	32	1A	81	23	7E	32	1A	81	23	7E	32
5BD0	2B	2A															

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum	
5A00	30	3C	31	16	2F	97	32	38	2E	B9	31	F8	27	7D	33	B6	5B	
5A10	35	E3	35	24	30	E4	30	7C	30	E2	31	B6	35	E3	35	B9	5A	
5A20	32	28	2F	01	03	06	13	04	13	04	18	06	18	08	08	28	2B	
5A30	1B	02	1B	09	04	02	00	0B	02	2C	02	28	09	09	02	04	05	
5A40	09	09	04	0C	04	04	07	2B	09	03	07	00	0B	00	00	BF	0F	
5A50	1B	01	0B	07	0D	03	0A	09	0B	03	0B	09	05	0D	05	B4	0A	
5A60	03	0C	07	1B	07	1B	09	03	07	00	0B	07	2A	07	2B	09	DD	
5A70	07	0B	0A	0B	08	02	04	0A	09	06	0B	0A	0B	08	08	9F	0A	
5A80	0B	2B	09	03	0B	08	0B	0B	2B	0B	2B	09	0A	0B	08	0B	E2	
5A90	02	F0	01	03	06	13	04	13	04	10	04	18	0B	1B	0B	1B	9C	
5AA0	02	1B	09	04	02	00	0B	02	2C	02	2B	09	07	02	04	0A	8C	
5AB0	03	0C	04	0B	07	2B	07	2B	09	07	00	0B	07	1B	0B	0B	77	
5AC0	07	1B	09	07	03	0A	09	0B	07	03	0B	09	05	07	03	84	0A	
5AD0	0C	07	1B	07	1B	09	03	07	00	0B	07	2A	07	2B	09	07	E1	
5AE0	0C	0A	0B	09	0B	02	04	0A	09	06	0B	0A	0B	0B	2B	0B	A0	
5AF0	2B	09	03	0B	00	0B	0A	2B	0A	2B	0A	2B	09	0A	0A	0B	02	E2
Sum	3F	EF	2B	AC	C6	F0	EA	68	35	C7	16	39	03	F8	25	F8	70	

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
5E00	F0	01	03	06	13	04	13	04	10	04	1B	0B	1B	0B	1B	02	9C
5E10	1B	09	04	02	0A	0B	08	02	2C	02	2B	02	4A	0B	02	04	F3
5E20	09	09	04	0B	0A	0B	02	2B	08	07	03	0B	0B	0B	0B	0B	BC
5E30	1B	0B	1B	09	07	0B	03	0B	09	05	0B	03	0A	09	0B	02	9D
5E40	03	0B	1B	0C	1B	0C	1B	0C	03	0C	00	0B	0C	2A	0C	2B	F5
5E50	07	0C	0A	0B	09	0B	02	04	0A	09	06	0B	0A	0B	0B	2B	9F
5E60	0B	2B	09	03	0B	00	0B	0A	0A	2B	0A	2B	09	0A	0A	0B	EB
5E70	02	F0	01	03	06	13	04	13	04	10	04	1B	0B	1B	0B	1B	91
5E80	02	1B	09	04	02	00	0B	02	2C	02	2B	02	4A	09	05	02	EE
5E90	04	0B	09	03	0B	0A	0C	0B	2B	0B	2B	09	03	0B	0B	0B	BB
5EA0	0B	1B	0B	1B	09	07	0B	03	0B	03	00	0B	07	0A	09	0B	A3
5EB0	02	03	0B	0C	1B	0C	1B	09	03	0C	00	0B	07	2A	07	2B	E4
5EC0	09	07	0C	0A	0B	08	02	04	0A	09	05	0B	0A	0B	0B	0B	7C
5ED0	2B	0B	2B	09	03	0B	00	0B	0B	2B	0B	2B	09	0A	0B	0B	02
5EE0	0B	02	F0	01	03	06	13	04	13	04	10	04	1B	0B	1B	0B	8C
5EF0	1B	02	1B	09	04	02	00	0B	02	2C	02	2B	09	0A	02	04	C6
Sum	AD	A4	A7	BD	87	8F	BC	EE	06	EC	10	0C	BA	R4	C2	00	

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
5F00	0A	09	06	0B	0A	0B	0B	2B	0B	2B	09	03	0B	0B	0B	0A	C2
5F10	2B	0A	0B	07	0A	0A	0B	09	0B	0A	0C	09	0F	0A	07	0A	D6
5F20	03	0D	02	F0	09	05	07	03	0B	07	1B	07	1B	07	0F	0A	7C
5F30	00	0B	07	2A	07	2B	09	06	0C	0A	0B	09	07	02	0A	0A	B8
5F40	09	06	0B	0A	0B	0B	2B	0B	2B	09	03	0B	0B	0A	1B	D3	
5F50	0A	1B	09	05	0A	03	0B	0A	3B	04	30	06	37	06	37	01	36
5F60	07	01	07	05	47	05	47	05	47	05	47	05	47	05	47	05	D4
5F70	0F	02	0F	02	0F	09	14	0B	03	0C	02	F0	09	06	07	05	73
5F80	0B	07	1B	07	1B	09	03	07	00	0B	07	2A	07	2B	09	05	DE
5F90	07	04	0B	09	06	02	0A	0A	09	05	0B	0A	0B	2B	0B	0B	98
5FA0	2B	09	03	0B	00	0B	0A	1B	0A	1B	09	04	0A	03	0B	0A	BD
5FB0	3B	04	30	06	37	06	37	01	07	01	07	05	47	05	47	05	91
5FC0	40	03	40	07	47	07	47	02	0F	02	0F	09	05	0B	03	0B	78
5FD0	0B	1B	0B	08	07	09	05	0B	0A	0B	0A	2B	09	0A	0B	0B	EB
5FE0	04	0B	02	F0	09	05	07	0A	0B	07	1B	07	1B	07	0F	0A	A0
5FF0	00	0B	0B	1A	0B	1B	09	06	0B	03	0B	09	07	02	03	0A	97
Sum	22	9B	0F	B8	47	A4	5D	92	1B	9D	3F	77	8A	BC	51	B1	81

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum
6300	09	03	02	01	08	09	0A	02	01	0A	09	05	02	01	08	07	: 58
6310	08	02	1B	02	0B	02	0B	02	1B	02	0B	09	06	02	02	0A	: 9A
6320	09	0C	02	02	0A	09	06	02	02	0A	09	06	02	02	0A	07	: 46
6330	08	09	10	02	0A	09	07	0B	02	0B	08	0B	0B	0B	0B	0B	: 4B
6340	08	0B	0B	1B	0B	09	06	08	01	0B	09	03	0A	01	0B	0E	: 8E
6350	0A	09	01	0A	01	09	09	03	04	01	0B	09	03	04	01	0B	: 54
6360	09	03	06	01	03	09	03	01	00	03	09	03	05	02	01	09	: 45
6370	08	03	02	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	0B	: 4B
6380	01	0B	09	05	0B	02	0B	09	1A	0B	02	0B	0C	F0	09	06	: 66
6390	01	0B	09	0C	02	01	0B	09	07	0C	01	0B	07	0B	07	1B	: 8B
63A0	07	0B	07	0B	07	2B	07	2B	07	0B	09	06	07	02	0B	09	: 03
63B0	00	0A	09	03	0D	02	09	09	03	03	02	0B	09	03	02	02	: 5A
63C0	09	03	04	01	00	0A	1B	0B	1B	0B	1B	0B	1B	09	05	02	: 3C
63D0	02	0B	02	2B	09	03	02	02	0B	09	0A	02	02	0A	09	05	: B2
63E0	02	0B	02	0B	02	2B	02	0B	02	0B	02	0B	02	1B	02	0B	: 96
Sum	69	73	77	72	7C	AE	B7	B5	97	7A	B7	77	7C	5A	77	60	: E7

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum
6400	06	02	01	0B	09	0C	02	01	0A	09	06	02	01	0B	02	F0	: 45
6410	09	06	02	01	0B	09	0C	02	01	0B	09	06	02	01	0B	07	: 6F
6420	0B	07	1B	07	0B	07	0B	07	2B	07	0B	09	06	07	02	0B	: BB
6430	09	03	0D	02	0B	09	03	0D	02	09	03	0D	02	01	0B	09	: 6C
6440	03	03	02	0B	09	03	05	02	03	09	03	01	00	03	0B	09	: 6C
6450	06	01	03	09	03	04	01	00	0A	1B	0B	1B	0B	1B	0B	1B	: AC
6460	09	05	02	00	0B	09	05	0C	01	0B	09	14	07	01	0B	0C	: 73
6470	F0	01	03	06	13	04	13	04	10	0A	1B	0B	1B	0B	1B	02	: 9C
6480	1B	09	0A	1B	09	03	0B	09	03	02	01	0B	02	3B	02	0B	: D4
6490	1B	0B	1B	09	03	0B	0B	0B	1B	0B	1B	0B	1B	0B	09	05	: 0A
64A0	03	0A	07	0B	0A	0A	1B	0A	0A	06	0A	0A	0A	2B	0A	0B	: CD
64B0	03	0B	09	05	0B	03	0C	09	14	0B	05	0A	03	0C	09	05	: 9F
64C0	05	23	03	23	20	03	2B	07	2B	07	2B	07	2B	07	2B	07	: 64
64D0	02	00	0B	09	03	02	02	0B	02	4B	02	4B	0C	2B	0C	2B	: 3C
64E0	09	03	0C	00	0B	01	1B	0C	1B	09	05	0C	03	0B	0C	07	: A9
Sum	7C	74	7E	76	B1	A5	B2	A0	AC	13	8B	16	D3	A7	E6	B6	: 72

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
6500	10	0B	0D	03	0A	09	06	07	03	0B	0D	1B	0D	1B	09	03	0D 00 : A6
6510	0B	0D	2B	0D	2B	09	05	0C	04	0C	09	05	07	04	0B	09	D3 : D3
6520	05	0C	04	0C	09	14	0C	04	0D	02	F0	01	0C	06	13	04	6E : 6E
6530	13	04	10	04	1B	0B	1B	0B	1B	02	1B	09	04	02	00	0B	C0 : C0
6540	09	06	02	02	0B	09	0C	02	0A	09	07	0B	02	0B	0B		71 : 71
6550	0B	0B	2B	0B	0B	0B	0B	1B	0B	0B	09	06	0B	01	0B		BD : BD
6560	09	0E	0B	01	0A	09	06	0C	01	0B	02	0B	09	0E	07	02 0A : BF	
6570	02	0B	02	2B	02	2B	02	0B	09	06	02	0C	0B	09	0E	07 02 0A : B1	
6580	09	06	02	01	0B	02	F0	01	03	05	23	03	23	03	20 03 : 87		
6590	2B	07	2B	07	2B	02	2B	09	04	02	0B	09	06	02	01		E5 : E5
65A0	0B	09	0C	02	01	0A	09	07	0C	01	0B	07	0B	07	1B		90 : 90
65B0	0B	07	0B	07	2B	07	0B	09	06	07	0B	09	0E	0C	02		A9 : A9
65C0	0A	09	06	02	02	0B	02	0B	0B	0B	0B	0B	0B	0B	1B		B1 : B1
65D0	0B	0B	09	06	0B	01	0B	09	0E	02	01	0A	09	06	02	01	6C : 6C
65E0	0B	02	F0	01	03	06	13	04	13	04	10	04	1B	0B	1B		8C : 8C
65F0	1B	0C	1B	09	04	02	00	0B	09	04	02	02	0B	09	0A	02	B5 : B5
Sum	CD	7E	7F	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	7A	B6 : B6

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum
6000	09	05	01	03	0B	07	1B	07	1B	09	07	1B	09	07	1B	09	: C2
6010	00	2B	09	05	0D	0A	0B	03	4B	03	40	05	47	05	47	01	: 89
6020	07	01	06	37	06	37	0A	30	04	30	04	30	0B	3F	0B	3F	: B1
6030	0F	02	0F	0C	0F	09	14	0C	0A	02	F0	09	05	0B	0A	: 76	
6040	0B	0B	2B	0B	0B	09	03	0A	0B	0B	0B	1A	0B	1B	09	: E3	
6050	0B	0B	0B	0B	0B	0B	0B	0B	0B	0B	0B	0B	0B	0B	0B	: 85	
6060	1B	09	03	07	00	0B	02	01	0A	09	05	0C	0C	0B	07	: D5	
6070	4B	09	03	07	00	0B	02	01	0A	09	05	0C	0C	0B	07	: D5	
6080	30	04	30	0B	3F	0B	3F	02	0F	02	0F	02	0F	02	0F	: B1	
6090	07	2B	07	2B	0F	07	07	07	07	07	07	07	07	07	07	: 3D	
60A0	03	0B	02	F0	01	03	05	23	03	23	03	23	03	23	03	: F1	
60B0	07	2B	07	2B	0A	04	02	00	0B	02	1C	02	1B	09	09	: C1	
60C0	03	09	09	04	0B	03	0A	0B	1B	0B	1B	0B	1B	0B	0B	: 96	
60D0	0A	2B	0A	2B	09	07	0A	04	0B	09	0B	0A	04	0A	0B	: 96	
60E0	0A	0A	0B	2A	0B	2A	0B	2B	09	03	0B	00	0B	1B	0B	: E3	
60F0	07	07	0B	03	0B	0A	0B	02	03	0A	09	06	0C	03	0B	: 79	
Sum	03	EE	0D	B5	71	62	5F	94	0B	0B	0D	07	3F	BF	3B	B4	: B6

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
6100	1B	07	1B	09	03	07	00	0B	07	1B	07	1B	09	0A	07	03	: BC
6110	0B	02	F0	01	03	05	23	03	23	03	23	03	23	03	23	03	: D3
6120	2B	07	2B	09	04	02	00	0B	02	1C	02	1B	09	07	02	03	: C7
6130	0A	09	03	0B	03	0B	0B	1B	0B	1B	09	03	0B	00	0B	: 9C	
6140	2B	0B	2B	09	07	0B	0A	09	0B	0B	0B	0B	0A	09	05	: C2	
6150	04	0B	0B	2A	0B	2B	09	03	0B	00	0B	0B	1B	0B	1B	: E2	
6160	07	0B	03	0B	09	0B	02	07	0A	09	06	0C	03	0B	07	: B2	
6170	1B	09	03	07	00	0B	0D	1B	0D	1B	09	0A	0D	03	0B	: BE	
6180	02	F0	01	03	05	23	03	23	03	23	03	23	03	23	03	23	: F3
6190	07	2B	09	04	02	00	0B	02	1C	02	1B	09	03	07	02	: D6	
61A0	03	09	09	03	0C	0A	07	1B	07	1B	09	03	07	0A	0B	: 93	
61B0	07	2B	07	2B	09	07	07	04	0B	09	05	0C	04	0A	09	: C3	
61C0	02	04	0B	2A	0B	2B	09	03	0B	00	0B	0B	1B	0B	1B	: FA	
61D0	09	07	0B	03	0B	09	0B	02	03	0A	09	06	0C	03	0B	: 79	
61E0	1B	07	1B	09	03	07	00	0B	0D	1B	0D	1B	09	0A	0D	: CE	
61F0	0B	02	F0	01	03	05	23	03	23	03	23	03	23	03	23	03	: D3
Sum	DC	B5	B3	AC	B3	A1	BA	9B	E5	D8	DA	CB	04	B2	C9	B8	: 02

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum
200	2B	07	2B	09	04	02	00	0B	02	1C	02	1B	02	3A	09	05	: FC
210	02	03	0B	09	03	0C	03	0C	07	1B	07	1B	09	03	07	00	: BF
220	0B	07	2B	07	2B	09	07	04	0B	09	05	0C	04	0A	09	: C6	
230	0B	02	0A	0B	0B	2A	0B	2B	09	03	0A	07	3B	09	05	: D7	
240	1B	09	07	0B	03	0B	0B	0B	03	0A	07	3B	09	05	0C	: BD	
250	03	0B	07	1B	07	1B	09	03	07	00	0B	07	1B	07	1B	09	: E0
260	0A	07	03	0B	02	F0	01	03	05	23	03	23	03	20	: 78		
270	03	2B	07	2B	07	2B	09	04	02	00	0B	02	1C	02	: F8		
280	1B	09	10	02	03	0A	09	06	03	03	07	1B	07	1B	09	: B9	
290	03	07	00	0B	0D	1B	0D	1B	09	07	0D	03	0B	09	0B	: AE	
300	03	0C	09	0F	0D	03	0D	02	F0	06	02	02	0B	09	0C	: 69	
310	0B	02	0A	09	07	0B	02	0B	0B	0B	0B	2B	0B	0B	0B	: A2	
320	0B	1B	0B	0B	06	0B	01	0B	09	03	0A	01	0A	09	03	: B6	
330	0A	01	0B	09	03	0A	01	0B	09	03	0A	01	00	09	03	: 50	
340	01	03	09	03	01	00	03	09	03	05	02	03	09	03	03	: 3B	
350	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 0B	
360	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
370	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
380	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
390	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
400	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
410	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
420	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
430	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
440	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
450	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
460	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
470	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
480	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
490	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
500	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
510	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
520	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
530	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
540	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
550	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
560	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
570	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
580	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
590	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
600	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
610	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
620	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
630	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
640	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
650	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
660	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
670	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
680	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
690	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
700	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
710	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
720	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
730	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
740	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
750	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
760	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
770	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
780	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
790	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
800	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
810	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
820	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
830	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
840	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
850	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
860	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
870	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
880	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
890	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
900	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
910	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
920	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
930	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
940	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
950	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
960	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
970	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
980	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
990	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
1000	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
1010	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
1020	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
1030	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
1040	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
1050	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
1060	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
1070	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
1080	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
1090	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
1100	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
1110	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
1120	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
1130	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
1140	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
1150	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
1160	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
1170	00	0D	2B	07	2B	07	2B	0C	2B	09	05	02	00	0B	02	: 1B	
1180																	

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum	
6500	45	47	34	43	34	52	4F	32	47	31	4F	33	43	34	52	4F	32	17
6510	47	4F	33	43	45	43	4F	47	45	47	4F	34	43	34	52	4F	47	47
6520	33	45	31	44	24	44	44	23	44	44	23	44	44	23	44	44	44	99
6530	23	44	24	44	23	44	44	23	44	44	23	44	43	30	44	45	46	AA
6540	47	41	42	4F	34	43	4F	33	43	44	45	46	47	41	42	4F	3D	
6550	34	43	45	46	47	41	42	4F	41	42	4F	34	43	45	46	47	3D	
6560	43	44	45	46	47	41	42	4F	34	43	45	46	47	41	42	4F	3D	
6570	00	56	0F	54	52	64	00	52	20	00	51	0A	00	56	10	98	3A	
6580	1A	00	53	4E	1C	4E	50	00	53	54	30	07	54	50	00	00	03	
6590	47	4A	7B	00	45	56	10	40	1F	00	53	54	96	00	54	4D	F1	
65A0	0F	00	43	41	51	05	00	4F	45	16	0B	43	53	3A	00	03	0E	
65B0	00	54	52	32	00	52	32	00	51	0A	00	4F	45	56	0A	43	EE	
65C0	43	40	53	54	D0	07	54	4D	2B	00	51	05	00	54	50	1E	E2	
65D0	01	05	00	24	0F	54	00	4F	43	42	53	54	64	00	4A	5A	5A	
65E0	50	03	00	51	0F	00	54	50	02	00	5B	0B	51	03	00	4A	5A	
65F0	01	00	5D	54	50	01	00	51	3C	00	4F	45	56	0C	43	42	0B	
Sum	C4	6F	F1	B4	0A	7D	53	EA	57	B4	CC	91	15	BA	5E	05	36	

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum	
6600	40	53	54	96	00	54	50	00	00	47	47	53	54	7B	00	54	22	
6610	50	00	00	47	2A	4F	45	3E	07	32	C0	11	3E	01	32	55	55	
6620	BE	11	CD	16	03	21	F5	3E	01	00	00	3E	60	1E	0C	D5	A7	
6630	F5	C5	E5	16	00	CD	63	3B	01	4B	00	E1	09	C1	03	03	1A	
6640	03	F1	D1	3D	2B	0D	1D	20	E6	51	24	00	09	44	4D	4E	4E	
6650	E1	1B	DA	3D	17	04	FE	20	CA	1B	3F	4E	C2	53	3B	86	86	
6660	C3	63	01	CD	CE	3B	C5	CB	F0	CD	9B	3B	ED	4B	F3	3B	83	
6670	CB	F0	CD	9E	3B	C1	C5	CB	F0	CD	9B	3B	ED	4B	F3	3B	80	
6680	CB	F0	CD	9E	3B	C1	CB	F0	CD	9B	3B	ED	4B	F3	3B	7C	7C	
6690	3B	FE	F0	DA	3B	F8	CB	3A	F1	3B	C3	BA	3A	F2	9F	9F	9F	
66A0	3B	FE	F0	DA	3B	3E	0B	C5	CD	BA	3B	C1	EB	21	2B	D3	D3	
66B0	00	00	4D	0B	3A	F2	3B	D6	0B	5F	7E	23	ED	79	03	33	33	
66C0	7E	23	ED	79	0B	3E	0B	80	47	1D	C2	BB	C9	3E	0B	03	03	
66D0	92	32	F1	3B	5F	3E	0C	93	32	F2	3B	E5	21	2B	00	09	C2	
66E0	22	F3	3B	E1	7B	1E	0B	15	FA	EF	3B	B3	C3	E7	3B	47	B7	
66F0	C9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	80	80
Sum	F1	97	A2	A3	4C	8C	D1	AA	6B	69	DE	B1	62	4E	A5	44	1C	

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum
6800	B0	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	20	20	E0
6810	00	20	20	20	20	20	20	20	10	10	10	10	10	10	10	10	90
6820	10	10	10	10	0B	0B	0B	0B	0B	0B	0B	0B	0B	0B	0B	0B	AB
6830	0B	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	04	02	02	02	3E
6840	02	02	02	02	02	02	02	02	02	01	01	01	01	01	01	01	19
6850	01	01	01	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	07
6860	00	00	07	03	00	00	00	00	00	00	00	05	03	00	00	00	12
6870	00	00	40	A0	40	00	00	00	00	1B	C8	E0	E0	00	00	00	C8
6880	00	10	80	A0	04	00	04	00	00	04	00	00	00	0F	07	01	6F
6890	0D	04	00	00	00	0B	02	01	09	00	00	00	00	10	00	A0	D8
68A0	10	00	00	00	F0	D0	E0	90	00	00	00	A0	80	A0	40	50	50
68B0	20	00	00	00	00	00	04	02	04	02	00	22	00	00	1C	72	72
68C0	0E	0F	07	3B	7F	00	00	1B	04	09	05	33	4C	00	00	44	0B
68D0	20	B0	07	00	00	00	00	CC	FC	FC	FC	FC	FC	00	00	88	8C
68E0	DB	10	40	B0	80	01	02	00	0B	00	00	00	00	27	0F	0F	AB
68F0	1E	1B	0B	00	00	02	0D	10	10	00	00	00	14	A0	00	2E	2E
Sum	1C	4A	A6	91	99	70	4F	44	45	1E	14	77	A6	35	71	13	B6

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
6F00	00	00	40	00	E0	00	E0	01	F0	0F	5E	09	F2	00	A0	00	F9
6F10	A0	00	00	00	00	00	00	30	00	18	00	08	00	00	00	00	28
6F20	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	88
6F30	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	04
6F40	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	04
6F50	00	1D	C0	07	00	02	00	02	00	03	00	00	00	00	00	03	F1
6F60	B0	01	B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	85
6F70	B0	03	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	42
6F80	00	00	20	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	50
6F90	20	00	20	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	ED
6FA0	20	00	30	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	53
6FB0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	03
6FC0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	08
6FD0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	EC
6FE0	C0	3B	80	0E	00	04	00	04	00	0C	00	00	00	00	00	00	A9
6FF0	1C	00	18	00	10	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	6C
Sum	BC	5C	8B	1E	E0	65	FC	B2	60	74	7A	27	F2	5C	F4	54	BC
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
7000	1C	00	0C	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	68
7010	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
7020	40	00	00	00	E0	03	B8	00	FC	03	B8	00	E0	00	40	00	F2
7030	40	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	30
7040	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	0A
7050	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	8E
7060	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	12
7070	40	0F	B0	0E	50	00	20	00	00	00	00	00	00	00	00	00	4D
7080	38	00	38	00	30	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	33
7090	08	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	D0
70A0	08	00	B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	89
70B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	61
70C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	50
70D0	70	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	BC
70E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	14
70F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	65
Sum	94	0F	B4	1A	BA	24	54	5D	F0	3A	30	DE	F5	35	B2	1F	F3
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
7100	00	1F	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	06
7110	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	9D
7120	C0	01	C0	00	C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	B2
7130	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	11
7140	08	00	D0	05	A0	03	E0	02	F0	01	F0	0A	70	04	00	00	C1
7150	00	E0	00	F0	00	60	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	0A
7160	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	30
7170	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	B2
7180	00	0F	40	07	C0	05	A0	0B	00	00	00	00	00	00	00	00	BD
7190	38	00	38	00	10	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	0E
71A0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	A3
71B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
71C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	28
71D0	00	01	0H	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	A9
71E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	85
Sum	00	10	100	A3	A0	B7	14	2C	6F	3E	64	20	4E	10	6A	13	07
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
6E00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	11
6E10	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	0A
6E20	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	CB
6E30	E0	1F	00	0E	00	0E	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	1F
6E40	06	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	4B
6E50	A0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	06
6E60	A0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	A0
6E70	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	59
6E80	40	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	51
6E90	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
6EA0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
6EB0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	0A
6EC0	00	F5	E0	9F	20	0A	00	0A	00	00	00	00	00	00	00	00	3F
6ED0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	AB
6EE0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	51
6EF0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
6F00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	A0
Sum	6	20	26	2C	BE	08	EE	E7	BE	D9	50	FF	DC	2C	CE	20	7F

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+G	+H	+I	+J	+K	+L	+M	+N	+O	+P	+Q	+R	+S	+T	+U	+V	+W	+X	+Y	+Z	+AA	+AB	+AC	+AD	+AE	+AF	+AG	+AH	+AI	+AJ	+AK	+AL	+AM	+AN	+AO	+AP	+AQ	+AR	+AS	+AT	+AU	+AV	+AW	+AX	+AY	+AZ	+BA	+BB	+BC	+BD	+BE	+BF	+BG	+BH	+BI	+BJ	+BK	+BL	+BM	+BN	+BO	+BP	+BQ	+BR	+BS	+BT	+BU	+BV	+BW	+BX	+BY	+BZ	+CA	+CB	+CC	+CD	+CE	+CF	+CG	+CH	+CI	+CJ	+CK	+CL	+CM	+CN	+CO	+CP	+CQ	+CR	+CS	+CT	+CU	+CV	+CW	+CX	+CY	+CZ	+DA	+DB	+DC	+DD	+DE	+DF	+DG	+DH	+DI	+DJ	+DK	+DL	+DM	+DN	+DO	+DP	+DQ	+DR	+DS	+DT	+DU	+DV	+DW	+DX	+DY	+DZ	+EA	+EB	+EC	+ED	+EE	+EF	+EG	+EH	+EI	+EJ	+EK	+EL	+EM	+EN	+EO	+EP	+EQ	+ER	+ES	+ET	+EU	+EV	+EW	+EX	+EY	+EZ	+FA	+FB	+FC	+FD	+FE	+FF	+FG	+FH	+FI	+FJ	+FK	+FL	+FM	+FN	+FO	+FP	+FQ	+FR	+FS	+FT	+FU	+FV	+FW	+FX	+FY	+FZ	+GA	+GB	+GC	+GD	+GE	+GF	+GG	+GH	+GI	+GJ	+GK	+GL	+GM	+GN	+GO	+GP	+GQ	+GR	+GS	+GT	+GU	+GV	+GW	+GX	+GY	+GZ	+HA	+HB	+HC	+HD	+HE	+HF	+HG	+HH	+HI	+HJ	+HK	+HL	+HM	+HN	+HO	+HP	+HQ	+HR	+HS	+HT	+HU	+HV	+HW	+HX	+HY	+HZ	+IA	+IB	+IC	+ID	+IE	+IF	+IG	+IH	+II	+IJ	+IK	+IL	+IM	+IN	+IO	+IP	+IQ	+IR	+IS	+IT	+IU	+IV	+IW	+IX	+IY	+IZ	+JA	+JB	+JC	+JD	+JE	+JF	+JG	+JH	+JI	+JJ	+JK	+JL	+JM	+JN	+JO	+JP	+JQ	+JR	+JS	+JT	+JU	+JV	+JW	+JX	+JY	+JZ	+KA	+KB	+KC	+KD	+KE	+KF	+KG	+KH	+KI	+KJ	+KK	+KL	+KM	+KN	+KO	+KP	+KQ	+KR	+KS	+KT	+KU	+KV	+KW	+KX	+KY	+KZ	+LA	+LB	+LC	+LD	+LE	+LF	+LG	+LH	+LI	+LJ	+LK	+LL	+LM	+LN	+LO	+LP	+LQ	+LR	+LS	+LT	+LU	+LV	+LW	+LX	+LY	+LZ	+MA	+MB	+MC	+MD	+ME	+MF	+MG	+MH	+MI	+MJ	+MK	+ML	+MN	+MO	+MP	+MQ	+MR	+MS	+MT	+MU	+MV	+MW	+MX	+MY	+MZ	+NA	+NB	+NC	+ND	+NE	+NF	+NG	+NH	+NI	+NJ	+NK	+NL	+NM	+NO	+NP	+NQ	+NR	+NS	+NT	+NU	+NV	+NW	+NX	+NY	+NZ	+OA	+OB	+OC	+OD	+OE	+OF	+OG	+OH	+OI	+OJ	+OK	+OL	+OM	+ON	+OO	+OP	+OQ	+OR	+OS	+OT	+OU	+OV	+OW	+OX	+OY	+OZ	+PA	+PB	+PC	+PD	+PE	+PF	+PG	+PH	+PI	+PJ	+PK	+PL	+PM	+PN	+PO	+PP	+PQ	+PR	+PS	+PT	+PU	+PV	+PW	+PX	+PY	+PZ	+QA	+QB	+QC	+QD	+QE	+QF	+QG	+QH	+QI	+QJ	+QK	+QL	+QM	+QN	+QO	+QP	+QQ	+QR	+QS	+QT	+QU	+QV	+QW	+QX	+QY	+QZ	+RA	+RB	+RC	+RD	+RE	+RF	+RG	+RH	+RI	+RJ	+RK	+RL	+RM	+RN	+RO	+RP	+RQ	+RR	+RS	+RT	+RU	+RV	+RW	+RX	+RY	+RZ	+SA	+SB	+SC	+SD	+SE	+SF	+SG	+SH	+SI	+SJ	+SK	+SL	+SM	+SN	+SO	+SP	+SQ	+SR	+SS	+ST	+SU	+SV	+SW	+SX	+SY	+SZ	+TA	+TB	+TC	+TD	+TE	+TF	+TG	+TH	+TI	+TJ	+TK	+TL	+TM	+TN	+TO	+TP	+TQ	+TR	+TS	+TT	+TU	+TV	+TW	+TX	+TY	+TZ	+UA	+UB	+UC	+UD	+UE	+UF	+UG	+UH	+UI	+UJ	+UK	+UL	+UM	+UN	+UO	+UP	+UQ	+UR	+US	+UT	+UU	+UV	+UW	+UX	+UY	+UZ	+VA	+VB	+VC	+VD	+VE	+VF	+VG	+VH	+VI	+VJ	+VK	+VL	+VM	+VN	+VO	+VP	+VQ	+VR	+VS	+VT	+VU	+VV	+VW	+VX	+VY	+VZ	+WA	+WB	+WC	+WD	+WE	+WF	+WG	+WH	+WI	+WJ	+WK	+WL	+WM	+WN	+WO	+WP	+WQ	+WR	+WS	+WT	+WU	+WV	+WW	+WX	+WY	+WZ	+XA	+XB	+XC	+XD	+XE	+XF	+XG	+XH	+XI	+XJ	+XK	+XL	+XM	+XN	+XO	+XP	+XQ	+XR	+XS	+XT	+XU	+XV	+XW	+XX	+XY	+XZ	+YA	+YB	+YC	+YD	+YE	+YF	+YG	+YH	+YI	+YJ	+YK	+YL	+YM	+YN	+YO	+YP	+YQ	+YR	+YS	+YT	+YU	+YV	+YW	+YX	+YY	+YZ	+ZA	+ZB	+ZC	+ZD	+ZE	+ZF	+ZG	+ZH	+ZI	+ZJ	+ZK	+ZL	+ZM	+ZN	+ZO	+ZP	+ZQ	+ZR	+ZS	+ZT	+ZU	+ZV	+ZW	+ZX	+ZY	+ZZ
Sum	70	93	88	5C	B0	9A	70	BC	D0	45	57	64	EB	F4	62	5D	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:																																																																																																																																	

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum
7800	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	41
7810	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	97
7820	80	EF	40	F7	00	65	40	0B	00	10	80	0B	00	00	00	00	0E
7830	00	00	00	00	00	20	0E	50	0F	80	0F	00	07	00	07	00	55
7840	00	10	80	0B	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	94
7850	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	B2
7860	78	00	78	00	1C	00	E5	00	0B	0F	F4	0F	7C	06	5A	00	4C
7870	80	01	0B	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	20
7880	FB	00	FC	00	7C	00	7A	00	80	01	0B	00	00	00	00	00	23
7890	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	28
78A0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	52
78B0	00	3F	70	3E	F0	5A	60	00	1C	00	48	00	A7	00	1F	00	00
78C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	25
78D0	00	10	80	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	EE
78E0	00	10	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	91
78F0	C2	01	C0	04	80	0A	70	01	F0	02	F7	03	EF	05	A6	00	06
Sum	20	50	1C	B2	9F	92	1F	67	98	9E	3A	A9	CD	25	E5	47	00
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum
7900	D0	01	0B	00	10	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	68
7910	F0	03	F0	03	E0	05	E0	00	00	01	0B	00	10	00	00	00	94
7920	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	41
7930	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
7940	00	7F	00	17	E0	2C	E0	02	00	02	00	04	00	00	60	00	6A
7950	00	10	00	10	00	3F	00	3F	00	7E	00	1E	00	2C	00	00	28
7960	00	02	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	16
7970	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	3E
7980	70	01	60	01	20	03	F0	01	F0	07	F0	01	7E	02	0E	00	1D
7990	20	00	20	00	40	00	00	06	00	01	00	01	00	03	F0	03	7E
79A0	F0	07	E0	01	E0	02	C0	00	20	00	00	00	00	00	00	00	FA
79B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	81
79C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	F6
79D0	F0	9F	60	17	00	00	C0	17	20	04	20	00	00	00	00	00	2E
79E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	16
79F0	20	04	20	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	44
Sum	50	40	D8	4F	10	8B	30	4F	00	5B	38	71	4E	98	8E	31	77
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum
7A00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	01
7A10	80	01	80	01	80	00	F3	06	FF	09	F6	01	70	00	DC	01	07
7A20	72	00	42	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	EA
7A30	F0	09	F0	01	F0	00	FC	01	72	00	42	00	00	00	00	00	8B
7A40	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	A0
7A50	00	60	6F	90	0E	80	3B	00	4E	00	01	80	01	80	CF	00	51
7A60	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	38
7A70	00	42	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	36
7A80	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	C2
7A90	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	05
7AA0	1B	00	18	00	1B	0C	F0	0F	F6	06	F9	00	00	00	00	00	E7
7AB0	EB	04	20	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	CC
7AC0	F6	00	F9	00	F8	03	F0	04	EB	04	20	00	00	00	00	00	EA
7AD0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	50
7AE0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	C7
7AF0	80	1F	C0	FD	00	E6	80	0B	00	0B	00	04	00	00	00	00	D6
Sum	3B	DE	33	16	00	5A	4F	9C	6F	7A	61	1E	EB	30	9C	77	F7
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	+Sum
7D00	F0	01	FC	00	70	00	20	00	20	00	30	00	00	00	00	00	CD
7D10	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	40
7D20	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	03
7D30	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	13
7D40	00	04	00	0E	00	3F	80	0F	C0	3F	80	0E	00	04	00	04	75
7D50	00	0C	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	10
7D60	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	10
7D70	1C	00	1B	00	10	00	00	00	00	00	00	10	00	1B	00	00	6C
7D80	1C	00	0C	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	43
7D90	FC	03	F8	00	E0	00	40	00	00	00	00	00	00	00	00	00	17
7DA0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	80
7DB0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	50
7DC0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	22
7DD0	80	00	07	A0	07	C0	0F	C0	0F	80	0E	50	00	20	00	00	D5
7DE0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	02
7DF0	80	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	80
Sum	34	11	1B	16	00	4B	00	23	20	52	50	82	40	0F	3C	F8	A7

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
8100	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 34
8110	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 35
8120	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 36
8130	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 37
8140	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 38
8150	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 39
8160	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 40
8170	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 41
8180	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 42
8190	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 43
81A0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 44
81B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 45
81C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 46
81D0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 47
81E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 48
81F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 49
Sum	4E	AE	F1	7C	D0	AA	E0	40	B8	27	90	22	90	0C	20	42	: 62

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
8200	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 50
8210	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 51
8220	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 52
8230	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 53
8240	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 54
8250	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 55
8260	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 56
8270	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 57
8280	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 58
8290	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 59
82A0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 60
82B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 61
82C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 62
82D0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 63
82E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 64
82F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 65
Sum	76	29	F0	44	BE	3C	52	95	AC	35	B4	8C	2C	A3	E8	2D	: B9

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
8300	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 66
8310	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 67
8320	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 68
8330	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 69
8340	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 70
8350	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 71
8360	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 72
8370	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 73
8380	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 74
8390	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 75
83A0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 76
83B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 77
83C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 78
83D0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 79
83E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 80
83F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 81
Sum	98	92	E4	A5	EC	B3	EC	47	1E	BA	9E	5D	BE	1B	6A	34	: CC

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
8400	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 82
8410	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 83
8420	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 84
8430	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 85
8440	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 86
8450	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 87
8460	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 88
8470	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 89
8480	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 90
8490	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 91
84A0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 92
84B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 93
84C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 94
84D0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 95
84E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 96
84F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 97
Sum	E0	34	D4	4C	DC	C1	BA	42	B0	72	1F	5B	A1	6E	AB	0F	: 02

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
8500	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 98
8510	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 99
8520	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 100
8530	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 101
8540	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 102
8550	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 103
8560	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 104
8570	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 105
8580	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 106
8590	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 107
85A0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 108
85B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 109
85C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 110
85D0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 111
85E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 112
85F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: 113
Sum	E0	34	D4	4C	DC	C1	BA	42	B0	72	1F	5B	A1	6E	AB	0F	: 02

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
8400	00	1C	00	3E	00	7C	00	FF	E0	7C	00	3E	00	1C	00	1B	A3
8410	00	00	00	00	00	00	00	1B	00	0C	00	0E	00	1C	00	07	55
8420	E0	1C	00	0E	00	0C	00	1B	00	00	00	00	00	07	C0	00	F5
8430	60	00	00	00	1B	00	00	00	00	00	00	1B	00	30	00	F0	
8440	60	07	C0	00	00	00	00	01	B0	01	C0	03	E0	07	C0	0F	22
8450	FE	07	C0	03	E0	01	C0	01	B0	00	00	00	00	00	00	01	EB
8460	80	00	C0	00	E0	01	C0	00	7E	01	C0	00	E0	C0	01	C1	
8470	80	00	00	00	10	00	20	00	40	00	40	00	40	00	40	40	B0
8480	00	40	00	40	20	00	40	1F	B0	00	00	00	00	00	00	7F	
8490	00	20	00	3F	00	3F	00	3F	00	3F	00	1F	00	2F	80	40	2A
84A0	00	80	00	00	00	00	00	00	00	00	00	20	00	30	00	3A	46
84B0	00	36	00	1F	00	2F	80	40	00	80	00	00	00	01	00	02	C7
84C0	00	04	00	04	00	04	00	04	00	04	00	04	02	00	04	01	1F
84D0	F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	02	03	F0	03	E3	DA
84E0	F0	03	F0	01	F0	02	F8	04	00	00	00	00	00	00	00	00	EA
84F0	00	02	00	00	00	03	C0	03	A0	03	60	01	F0	02	F8	04	BD
Sum	86	65	60	F5	EB	11	F8	FA	7E	BA	E0	E6	BA	F7	DC	F4	AA

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum			
8500	00	08	00	00	00	01	00	00	80	00	40	00	40	00	40	00	49			
8510	40	00	40	80	40	40	00	3F	00	00	00	00	00	00	00	00	BF			
8520	00	00	80	1F	80	1F	80	1F	80	1F	80	1F	80	1F	80	00	D9			
8530	40	00	20	00	00	00	00	00	80	01	80	07	80	0B	F3		F3			
8540	80	80	80	1F	00	3E	80	40	00	20	00	00	10	00	10	00	5A			
8550	08	00	04	00	04	00	04	00	04	00	04	08	04	04	00	03	2F			
8560	F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	08	01	F8	01	F8	01	EB			
8570	F8	01	F8	01	F0	03	EB	00	04	02	00	00	00	00	00	00	D3			
8580	00	00	18	00	18	00	78	00	B8	00	D8	01	F0	03	EB	00	04			
8590	04	00	02	00	00	00	1F	80	40	40	40	40	20	40	00	40	C5			
85A0	00	40	00	40	00	40	00	40	00	20	10	00	00	00	80	00	80			
85B0	00	2F	80	1F	00	3F	00	3F	00	3F	00	3F	00	20	00	00	EA			
85C0	00	00	00	00	00	00	80	00	40	00	40	00	2F	80	1F	00	36	00	3A	FE
85D0	00	3C	00	30	00	20	00	00	00	00	00	00	00	00	00	01	BD			
85E0	F8	00	04	02	04	02	04	00	04	00	04	00	04	00	04	00	02	18		
85F0	00	01	00	00	00	08	00	00	04	00	02	F8	01	F0	03	F0	03	EE		
Sum	EC	C2	EA	52	CE	CC	64	24	80	A3	FE	CD	BC	6A	20	CF	0F			

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum	
8600	F0	03	F0	03	F0	02	00	00	00	00	00	00	00	00	00	04	E4	
8610	00	02	F8	01	F0	03	60	03	A0	03	C0	03	C0	03	02	00	B9	
8620	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	7F	
8630	40	00	40	00	40	00	40	00	80	01	00	00	00	00	20	00	A1	
8640	40	3E	80	1F	00	1F	80	1F	80	1F	80	1F	80	1F	80	00	19	
8650	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	D5	
8660	80	07	80	01	80	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	03	0B	
8670	F0	04	00	08	04	00	04	00	04	00	04	00	04	00	04	00	14	
8680	08	10	00	00	00	02	00	04	03	EB	01	F0	01	F8	01	F4		
8690	F8	01	F8	00	08	00	00	00	00	00	00	00	00	00	02	00	00	08
86A0	04	03	EB	01	F0	00	D8	00	B8	00	78	00	1B	00	08	00	0B	
86B0	00	00	00	00	00	00	78	00	86	00	01	00	00	00	00	00	FF	
86C0	80	00	80	01	00	01	00	01	00	02	00	00	00	00	00	00	3D	
86D0	00	3E	30	3F	C0	3F	C0	3F	00	7F	00	7F	00	00	00	00	36	
86E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	A5	
86F0	00	0F	00	06	00	06	00	00	00	00	00	00	00	00	07	80	08	AA
Sum	64	9F	CB	74	4C	E2	A6	9F	A0	64	54	5F	8C	46	E6	5A	7B	

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
8D00	73	04	CD	68	5C	0D	85	5C	0D	94	5C	0D	C6	5C	3E	FE	:A0
8D10	02	81	3E	00	3E	01	32	04	81	32	F8	00	32	F7	80	32	:44
8D20	02	81	3E	00	3E	01	32	04	81	32	F8	00	32	F7	80	32	:58
8D30	3E	19	32	F3	80	21	F4	79	22	F1	80	3E	1F	:27			
8D40	32	FC	80	21	34	7C	22	FD	80	21	57	03	22	FF	80	CD	:07
8D50	B9	09	3E	02	CD	03	74	69	21	ED	80	3E	00	36	:71		
8D60	08	3A	C3	11	FE	00	C8	21	EE	80	34	11	74	78	08	46	:B0
8D70	C2	73	06	11	86	78	C3	73	06	3E	00	32	14	81	32	0A	:C7
8D80	81	32	2F	81	3E	01	52	15	81	32	16	81	3E	0A	32	0F	:BC
8D90	B1	DD	21	90	8A	06	0F	11	09	00	DD	36	00	00	DD	19	:D1
8DA0	10	F8	DD	21	30	81	06	32	11	1E	00	DD	36	00	00	DD	:0E
8DB0	36	01	00	DD	19	10	F4	C9	DD	71	29	DD	21	90	8A	06	:7F
8DC0	14	11	09	00	DD	36	00	00	DD	19	10	F8	3E	2E	32	09	:E6
8DD0	81	3E	96	32	08	81	3E	00	32	0A	81	32	11	81	32	10	:11
8DE0	81	3E	13	32	14	81	32	05	81	32	05	81	32	06	81	32	:F0
8DF0	08	B1	32	16	81	3E	10	32	0E	81	3E	0A	32	0F	81	3E	:AC
Sum	A1	90	D7	41	7A	C0	F6	EB	D1	68	C5	46	2A	C8	B2	B6	:02
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
8E00	32	32	15	B1	3E	07	11	B0	3A	CD	8F	0D	DD	21	30	81	:5F
8E10	21	C8	78	06	32	7E	DD	77	00	DD	36	01	01	FE	00	20	:9E
8E20	07	DD	36	01	00	C3	42	5F	FE	B5	C2	42	5F	3A	05	81	:25
8E30	3C	32	05	B1	3A	06	81	3C	32	06	81	DD	77	15	DD	36	:26
8E40	1E	04	23	7E	DD	77	02	23	7E	DD	77	05	DD	77	09	23	:90
8E50	7E	DD	77	06	DD	77	0A	23	5E	DD	73	07	23	56	DD	72	:D6
8E60	08	E5	21	00	C0	19	DD	75	03	DD	74	04	E1	23	11	1E	:34
8E70	00	DD	19	05	C2	15	5F	3A	07	B1	FE	00	CA	BB	5F	DD	:B2
8E80	21	EE	86	06	32	DD	7E	00	FE	00	C2	B2	5F	DD	36	00	:0C
8E90	85	DD	36	01	01	3A	06	81	3C	32	06	81	DD	77	15	DD	:96
8EA0	36	1B	04	21	09	B1	34	21	05	B1	34	21	07	B1	35	CA	:87
8EB0	BB	5F	11	E2	FF	DD	19	05	C2	B5	FF	DD	21	30	B1	06	:62
8EC0	32	C5	DD	7E	00	FE	00	CA	DD	5F	CD	1A	60	11	1E	00	:BC
8ED0	DD	19	C1	05	C2	C1	5F	C9	3A	13	B1	FE	00	C0	05	60	:64
8EE0	3A	EF	80	FE	00	C2	C5	5A	21	0B	B1	35	C2	C5	5A	3A	:B2
8EF0	C3	11	FE	00	CA	FD	5F	CD	BB	5E	C3	C5	5A	21	EA	80	:42
Sum	DA	CF	B9	1D	17	5D	4D	25	31	5D	51	80	3F	E1	D0	AF	:33
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
8F00	3A	CD	C6	5C	C9	3E	07	CD	3C	0D	3E	0A	CD	3C	0D	3E	:DD
8F10	05	CD	3C	00	3E	01	32	13	B1	C9	DD	46	04	DD	4E	03	:3E
8F20	DD	7E	00	FE	B5	CA	5E	60	57	DD	7E	02	FE	01	CA	3C	:1F
8F30	60	FE	00	C2	42	60	3E	08	82	C3	43	60	3E	04	82	C3	:7A
8F40	43	60	7A	21	0A	B1	CB	46	CA	4D	60	3C	3C	16	27	ED	:F3
8F50	79	CB	46	CA	ED	51	03	ED	51	CB	E0	3C	ED	79	C9	21	:0A
8F60	B1	CB	46	CA	68	60	3E	B9	16	27	ED	79	CB	46	CA	ED	:51
8F70	03	ED	51	CB	E0	3C	ED	79	21	27	00	09	44	4D	3C	ED	:99
8F80	79	CB	A0	ED	51	03	ED	51	CB	E0	3C	ED	79	C9	21	0F	:A9
8F90	B1	35	C0	36	08	3A	0E	B1	FE	0C	C2	A5	60	3E	01	32	:C2
8FA0	08	B1	C3	AF	08	B1	FE	00	CA	6A	00	3E	00	32	08	B1	:21
8FB0	08	B1	C3	AF	08	B1	FE	00	CA	6A	00	3E	00	32	08	B1	:B3
8FC0	21	0E	B1	34	21	01	00	C3	DC	60	CB	46	CA	D9	60	21	:3A
8FD0	0E	B1	34	21	FF	FF	C3	DC	60	21	00	00	22	00	81	3A	:EC
8FE0	0C	B1	FE	00	CA	1E	61	DD	21	30	B1	16	32	DD	7E	01	:27
8FF0	FE	01	C2	15	61	DD	46	04	DD	4E	03	1E	20	ED	59	03	:13
Sum	FE	0C	B3	42	B3	40	2F	F5	DE	06	50	2E	60	6D	4C	96	:C7
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
9000	09	81	FE	00	CA	DD	5F	0A	CD	32	0A	CD	32	0A	3A	C3	:11
9010	09	81	FE	00	CA	DD	5F	0A	CD	32	0A	CD	32	0A	3A	C3	:B2
9020	FE	00	CA	DD	5F	0A	CD	32	0A	CD	32	0A	CD	32	0A	3A	:32
9030	1F	B1	FE	05	DA	3D	5B	FE	09	D8	FE	0F	DD	21	1F	B1	:92
9040	34	2A	2D	B1	5E	23	56	23	2D	B1	CD	73	06	C9	21	:06	
9050	20	B1	35	CA	04	3A	1F	B1	FE	05	D8	FE	09	DD	21	:7D	
9060	25	B1	35	CA	04	3A	1F	B1	FE	05	D8	FE	09	DD	21	:35	
9070	B1	1A	FE	08	D2	7C	54	32	A	B1	13	14	FE	20	CA	BE	:CA
9080	5B	ED	79	CB	A0	3A	2A	B1	CD	EF	79	CB	E0	13	1A	:09	
9090	FE	20	CA	6A	5B	21	28	00	09	44	ED	79	CB	A0	3A	:D7	
90A0	2A	B1	CD	EF	79	13	ED	53	26	B1	C9	36	1B	21	1F	:1F	
90B0	81	34	2A	23	B1	01	50	00	09	22	B1	2A	28	B1	01	:77	
90C0	50	00	09	22	28	B1	C9	21	B1	35	C0	36	0E	3A	1F	:42	
90D0	81	FE	06	DD	21	28	B1	34	CB	46	C2	F6	5B	21	2C	B1	:50
90E0	35	C2	E6	5B	36	04	7E	21	C0	78	5E	23	56	23	3D	C2	:42
90F0	EA	5B	EB	C3	F9	5B	21	9B	7B	3A	1F	B1	D6	05	FE	05	:30
Sum	12	25	35	4A	50	83	EC	20	6A	FC	5E	B8	47	2C	E7	20	:5B
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
9B00	DA	05	5C	3E	04	5E	23	56	23	CD	73	06	3D	C2	05	5C	:1D
9B10	C9	ED	4B	23	B1	D9	ED	4B	23	B1	03	CD	28	5C	2A	23	:FE
9B20	B1	01	28	00	09	44	4D	C5	D9	C1	03	16	19	ED	78	FE	:38
9B30	E0	D2	4A	5C	1E	20	ED	59	D9	ED	79	CB	A0	ED	78	:C4	
9B40	CB	E0	D9	CB	A0	ED	79	CB	A0	ED	79	CB	A0	ED	79	:C8	
9B50	2D	5C	C9	DD	8B	08	CD	8B	08	CD	8B	08	CD	17	04	FE	:BA
9B60	18	28	F3	FE	00	32	EF	C9	F5	D5	3E	22	32	C0	11	ED	:2E
9B70	5B	E4	80	3E	05	32	C1	11	3E	22	C0	11	3E	05	CD	:7B	
9B80	EB	08	01	F1	C9	F5	D5	3E	22	C0	11	ED	5B	E6	80	:56	
9B90	3E	0A	18	E1	3E	0C	32	C2	11	3E	20	C2	C1	11	11	D6	:D9
9BA0	74	CD	73	06	21	EB	80	7E	47	26	26	FE	06	3B	02	06	:9B
9BB0	05	05	C8	3E	0C	32	C2	11	7C	32	C1	11	11	F0	74	CD	:E3
9BC0	73	06	25	25	18	EB	11	93	75	CD	73	06	ED	5B	EA	80	:D7
9BD0	21	0A	00	CD	38	04	E5	78	FE	00	38	07	3E	0C	E1	21	:2A
9BE0	09	00	E5	4F	2E	13	06	04	26	26	79	FE	00	28	18	7C	:07
9BF0	32	C1	11	7D	32	C2	11	11	FE	74	CD	73	06	25	25	0D	:A6
Sum	E0	C2	6D	65	ED	CC	97	73	A2	06	1D	0E	55	E1	38	C2	:3A
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
9C00	05	20	E7	2D	2D	18	DF	E1	4D	2E	15	06	05	26	26	79	:9E
9C10	FE	00	CA	DD	5F	0A	CD	32	0A	CD	32	0A	CD	32	0A	3A	:9A
9C20	06	25	00	20	E0	29	C2	18	E1	3E	03	32	EA	B0	3A	:AC	
9C30	C3	11	FE	00	CA	47	5D	3E	00	32	EA	B0	21	00	00	22	:5D
9C40	E4	80	3E	03	32	EA	B0	3E	00	32	EA	B0	32	07	B1	32	:07
9C50	09	81	32	E2	11	32	EA	B0	3E	00	32	EA	B0	32	07	B1	:10
9C60	34	02	CD	8E	01	CD	8										

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
9000	ED	59	DD	7E	00	FE	85	C2	15	61	21	27	00	69	44	40	: 3E
9010	ED	59	DD	7E	00	FE	85	C2	15	61	21	27	00	69	44	40	: 3E
9020	30	B1	06	32	C5	ED	48	0C	81	DD	7E	05	B1	DD	77	05	: AD
9030	DD	66	04	DD	6E	03	09	DD	74	04	DD	75	03	DD	7E	02	: A5
9040	3C	FE	04	DA	4E	61	3E	00	DD	77	02	DD	7E	01	FE	01	: B0
9050	CC	1A	60	01	1E	00	DD	09	C1	05	C2	24	61	C9	21	15	: 57
9060	B1	35	CD	3A	18	B1	77	3A	EF	00	B7	CD	32	03	B1	3A	: DD
9070	17	B1	47	3A	14	B1	8B	00	3E	DD	7A	04	FE	0A	C3	08	: BE
9080	62	DD	7E	01	11	1E	00	06	32	DD	7E	00	FE	00	CA	C3	: FC
9090	62	DD	7E	01	11	1E	00	06	32	DD	7E	00	FE	00	CA	C3	: FC
90A0	61	3E	04	CD	7A	04	FE	02	CA	C3	62	DD	7E	00	FE	79	: AF
90B0	C2	BB	61	3A	05	B1	FE	00	C2	C3	62	CD	28	62	CD	CF	: 76
90C0	29	DD	7E	00	FE	85	C2	15	61	21	27	00	69	44	40	40	: 3E
90D0	21	30	B1	06	32	C5	ED	48	0C	81	DD	7E	05	B1	DD	77	: 05
90E0	7E	01	FE	01	C2	1B	62	DD	56	05	FD	7E	05	BA	CA	FD	: F6
90F0	61	3D	3D	BA	CA	62	61	C6	04	BA	C2	1B	62	C5	E5	CD	: F7
Sum	12	A9	A2	13	6B	B9	B4	E6	E0	C1	C2	B7	36	ED	1A	C7	: 19

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
9100	28	62	DD	7E	0F	DD	77	0F	DD	77	10	DD	77	10	DD	7E	: E1
9110	15	DD	77	16	E1	C1	25	FD	74	17	C8	11	1E	00	DD	19	: B8
9120	05	C2	D7	61	FD	74	17	C9	DD	36	01	02	DD	36	1D	00	: 96
9130	DD	36	16	00	DD	4E	03	DD	46	04	16	20	ED	51	03	ED	: E2
9140	51	DD	36	13	06	DD	36	0B	00	3A	0A	B1	CB	47	CA	95	: 91
9150	62	DD	36	0B	01	DD	7E	00	FE	85	C2	88	62	21	27	00	: 53
9160	09	44	AD	ED	51	03	ED	51	DD	36	13	03	21	05	B1	35	: 1E
9170	DD	6E	03	DD	66	04	11	00	30	A7	ED	52	DD	75	07	DD	: F2
9180	74	0B	DD	7E	06	C3	9E	62	DD	63	DD	66	04	11	28	: 6E	
9190	0A	DD	ED	52	DD	75	07	DD	74	0B	DD	7E	06	DD	77	: BA	
91A0	0A	DD	7E	05	DD	77	09	DD	36	14	01	DD	36	19	00	21	: 3C
91B0	14	B1	34	CD	CA	62	3E	05	11	D7	3A	CD	8F	DD	21	10	: C1
91C0	B1	34	C9	DD	19	05	C2	B9	61	C9	DD	7E	09	FE	09	DD	: 31
91D0	FE	2A	DD	DD	7E	0A	FE	09	CA	43	63	FE	0A	CA	43	63	: 4C
91E0	DD	FE	23	DD	21	12	B1	34	DD	7E	00	FE	61	CA	00	63	: 9B
91F0	FE	6D	CA	06	63	FE	79	CA	0C	63	11	DD	3E	C3	0F	63	: AF
Sum	CF	79	1F	0F	2D	51	0E	BF	4B	B9	27	CA	6D	35	DD	BC	: F1

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
9200	11	95	3E	C3	0F	63	11	AD	3E	C3	0F	63	11	C5	3E	DD	: 38
9210	7E	14	FE	09	DA	18	63	1A	AD	3E	C3	0F	63	11	C5	3E	: DD
9220	63	1A	6F	13	1A	67	DD	CB	0B	46	CA	31	63	11	48	00	: 30
9230	19	DD	74	12	DD	75	11	DD	46	0B	DD	4E	07	DD	56	13	: B2
9240	C3	DE	71	DD	7E	09	FE	09	CB	C3	E4	62	DD	7E	09	FE	: B0
9250	09	DD	FE	2A	DD	DD	7E	0A	FE	09	CA	7C	63	FE	0A	CA	: C0
9260	7C	63	DD	7E	23	DD	21	12	B1	34	DD	66	12	DD	6E	11	: C3
9270	DD	46	08	DD	4E	07	DD	56	13	C3	B9	72	DD	7E	09	FE	: C1
9280	09	C8	C3	66	63	21	16	B1	35	CD	36	02	3E	00	32	12	: C4
9290	B1	DD	21	30	B1	06	32	05	DD	7E	00	FE	00	CA	20	64	: DA
92A0	DD	7E	01	FE	03	CA	7F	65	FE	02	C2	20	64	DD	7E	09	: E5
92B0	FE	0A	FE	B3	64	FE	DD	D2	B3	64	DD	7E	0A	FE	26	DD	: 64
92C0	B3	64	CD	4C	63	DD	66	0B	DD	6E	07	DD	7E	19	FE	00	: A2
92D0	C2	F2	66	DD	46	10	DD	4E	0F	0A	03	FE	09	CA	DD	66	: A3
92E0	DD	77	14	0A	E6	F0	FE	20	CA	3D	64	FE	10	CA	56	64	: 63
92F0	FE	40	CA	50	64	FE	30	CA	69	64	FE	F0	CA	B3	64	0A	: 5A
Sum	E5	35	3E	9D	DD	DE	41	CA	0B	5B	2C	62	CA	A2	AF	04	: CB

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
9300	E6	0F	FE	08	D2	6F	64	C3	93	64	03	DD	70	10	DD	71	: 08
9310	0F	D2	74	08	DD	75	07	CD	C4	62	DD	6E	66	CD	3E	17	: 11
9320	11	1E	00	DD	19	C1	05	C2	97	63	3A	12	81	47	3E	18	: CA
9330	90	08	F5	06	02	CD	75	74	F1	3D	C3	31	64	CD	43	: 05	
9340	C3	FF	63	DD	34	08	DD	CB	08	46	C0	DD	34	09	23	: C9	
9350	CD	4B	64	C3	CD	5C	64	C3	FF	63	DD	34	08	DD	: 4C		
9360	CB	0B	46	CB	DD	35	09	28	C9	DD	64	C4	C3	FF	: 63		
9370	07	DD	79	64	C3	0A	DD	56	13	82	FE	08	DA	: CC			
9380	8F	64	C3	0A	DD	77	13	DD	34	0A	11	28	00	19	: C9		
9390	77	13	C9	3C	DD	9C	64	C3	0A	64	3E	03	57	DD	: 73		
93A0	92	F2	BF	64	C6	08	DD	77	13	DD	35	0A	11	28	: 00		
93B0	ED	52	C9	DD	7E	00	FE	85	C2	EB	64	3A	07	81	: 04		
93C0	D2	EB	64	DD	35	DD	7E	01	DD	34	21	09	B1	: E1			
93D0	35	DD	36	00	00	21	14	B1	35	DD	7E	01	DD	36	: 01		
93E0	FE	03	CA	20	64	C3	70	65	DD	36	1D	00	DD	36	: 0A		
93F0	DD	7E	05	DD	77	09	D6	0A	26	00	6F	11	50	00	: A7		
Sum	5F	4D	1E	9B	42	6A	CA	D0	80	3F	47	BE	57	32	: BB		

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
9400	52	DD	75	07	DD	74	08	DD	36	14	02	DD	36	19	00	: DD	
9410	36	17	02	3A	EF	08	DD	36	01	02	CD	0C	2A	3A	11	: 81	
9420	09	B1	BC	D2	04	65	DD	36	01	02	CD	0C	2A	3A	11	: 81	
9430	FE	00	BC	D2	04	65	DD	36	01	02	CD	0C	2A	3A	11	: 81	
9440	8F	DD	3E	07	DD	3C	00	64	3A	11	81	FE	00	CA	: D2		
9450	64	65	3E	00	32	11	81	3E	04	CD	3C	0D	3E	11	: B0		
9460	3A	CD	8F	DD	7E	01	FE	03	CA	20	64	DD	36	01	: 03		
9470	21	10	B1	35	C2	DD	64	3E	05	CD	3C	0D	C3	20	: 64		
9480	4C	3D	66	08	DD	6E	07	CD	0F	65	CD	47	66	DD	: 7E		
9490	0A	3C	DD	BE	06	CA	9E	65	DD	77	64	C3	11	64	: 33		
94A0	13	FE	06	C2	08	65	DD	7E	14	FE	01	C2	11	64	: DD		
94B0	01	01	21	14	B1	35	CD	1A	60	DD	7E	00	FE	85	: C2		
94C0	64	21	05	B1	34	C3	20	64	DD	36	13	06	C3	11	: 64		
94D0	7E	0A	FE	08	DD	7E	14	FE	01	CB	FE	02	CA	00	: 66		
94E0	FE	0B	CA	1A	66	FE	0C	CA	33	66	FE	0B	CA	1F	: 66		
94F0	07	CA	38	66	FE	0A	CA	24	66	FE	0D	CA	3D	66	: 04		
Sum	2E	62	67	81	DF	6B	01	EC	B8	65	72	DE	1F	3E	: 56		

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
9500	CA	29	66	FE	03	CA	42	66	DD	36	14	01	C9	DD	7E	: 09	
9510	FE	1A	D2	FE	06	DD	36	14	0B	C9	DD	36	14	08	C9	: DD	
9520	36	14	0A	C9	DD	36	14	04	C9	DD	36	14	06	C9	DD	: 36	
9530	14	0C	C9	DD	36	14	07	C9	DD	36	14	0D	C9	DD	36	: 14	
9540	03	C9	DD	36	14	05	C9	DD	7E	09	DD	BE	05	C2	68	: 66	
9550	3A	0A	B1	CB	47	C2	60	66	DD	CB	08	46	CB	C3	5C	: 64	
9560	DD	CB	08	46	00	C3	64	DA	43	64	C3	5C	64	3A	EF	: 50	
9570	80	FE	00	DD	7E												

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
9900	A4	71	03	C3	A4	71	3A	EF	80	FE	00	ED	4B	F3	80	:02	
9910	3D	F9	80	FE	01	C4	61	6C	3A	FE	03	11	FE	00	CA	98	6A : BB
9920	0D	C1	09	FE	04	C4	63	6A	FE	36	C2	6F	69	3A	F0	80	: DB
9930	FE	03	CA	46	6A	3C	32	F0	80	2A	F1	80	01	90	00	09	: BE
9940	22	F1	80	C3	74	69	CD	BB	69	3A	F3	80	FE	27	CA	74	: 32
9950	69	3E	00	32	F0	80	FE	01	C4	63	6A	FE	36	C2	6F	69	: 3A
9960	C3	74	69	3A	F0	80	FE	01	C4	63	6A	FE	36	C2	6F	69	: 3A
9970	F1	80	01	90	00	A7	ED	42	22	F1	80	C3	74	69	3A	F3	: 3B
9980	80	FE	0A	CA	74	69	3E	03	32	F0	80	21	A4	7E	22	F1	: 65
9990	80	21	F3	80	35	C3	74	69	3E	03	32	F0	80	21	A4	7E	: 2A
99A0	BD	6A	3A	F3	80	FE	0A	CA	74	69	3E	03	32	F0	80	21	: 1F
99B0	F0	80	FE	0A	CA	74	69	3E	03	32	F0	80	21	A4	7E	22	: 04
99C0	08	47	CA	0D	6A	3E	34	32	F6	80	C3	23	6A	3E	36	32	: 23
99D0	F6	80	C3	23	6A	3E	34	32	F6	80	C3	23	6A	3E	36	32	: C4
99E0	8C	68	36	07	FE	14	CA	38	6B	3C	32	EF	80	FE	3C	D2	: 9C
99F0	7E	6B	08	D2	87	6B	ED	4B	F3	80	21	66	03	09	44	: 35	
Sum	60	F7	36	03	2E	4D	27	EC	EA	9B	0D	5A	8F	3D	A5	B7	: 02

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
9A00	4D	2A	F1	80	3A	F0	80	FE	03	C2	0D	6B	03	C5	CD	A4	: 06
9A10	71	03	CA	A4	71	EB	21	27	00	09	44	4D	EB	CD	A4	71	: F0
9A20	03	CD	A4	71	C1	22	F1	80	3A	EF	80	FE	07	CA	B2	6B	: 9E
9A30	CD	C8	6B	06	04	C3	75	74	3A	14	B1	FE	00	C0	3A	2F	: AC
9A40	B1	FE	00	C0	3E	32	15	B1	21	EB	80	35	CA	56	6B	: C0	
9A50	CD	94	5C	C3	14	5E	3A	C3	11	FE	00	CA	78	6B	3E	00	: E9
9A60	32	C1	11	3E	15	32	EF	80	CD	B3	0B	11	DF	75	CD	73	: FA
9A70	06	11	74	7B	CD	73	06	C9	16	C3	75	74	3A	EF	80	FE	: 86
9A80	7D	5A	06	08	C3	75	74	06	16	C3	75	74	3A	EF	80	FE	: 00
9A90	07	D2	87	6B	06	04	CD	75	74	ED	4B	F3	80	21	66	03	: C0
9AA0	09	44	4D	2A	F1	80	3A	F0	80	FE	03	C2	0D	6B	03	C3	: 03
9AB0	3D	ED	4B	F3	80	21	66	03	09	44	4D	2A	F1	80	3A	: 3F	
9AC0	F0	80	FE	03	C2	0D	6B	03	CD	91	71	03	CD	91	71	EB	: F5
9AD0	21	27	00	09	44	4D	EB	CD	91	71	03	CD	91	71	09	3E	: 75
9AE0	01	32	EF	80	CD	D8	69	3A	F9	80	FE	01	CA	01	6C	21	: B7
9AF0	55	3C	22	F1	80	CD	B2	6B	3E	02	11	6C	3A	CD	8F	0D	: 6E
Sum	38	18	84	39	A4	2B	75	80	B6	D3	01	B1	71	CB	0D	A5	: FA

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
9B00	C9	ED	4B	FF	80	2A	FD	80	3A	F0	80	CB	47	CA	14	6C	: 37
9B10	11	18	00	19	CD	A4	71	C9	ED	4B	FF	80	2A	FD	80	3A	: B5
9B20	FA	80	CB	47	CA	14	6C	3A	F0	80	CB	47	CA	14	6C	3A	: F1
9B30	F3	80	11	3E	03	19	3A	F0	80	FE	00	CA	3F	6C	23	22	: 40
9B40	FF	80	21	34	7C	11	30	00	FE	00	CA	52	6C	19	3D	C3	: 30
9B50	4A	6C	22	FD	80	C9	3A	E2	11	FE	00	C0	3A	EF	80	FE	: B0
9B60	00	C0	3A	FD	80	C9	3A	E2	11	FE	00	C0	3A	EF	80	FE	: 11
9B70	FE	00	CA	C3	6C	CD	24	0A	C0	3E	01	32	F9	80	3E	1F	: F9
9B80	32	FC	80	A4	F3	80	A5	11	3E	03	19	3E	00	32	01	B1	: ED
9B90	30	80	FE	00	CA	A4	6C	23	04	FE	03	CA	6C	3E	: C2		
9BA0	01	32	01	11	22	FF	80	7B	32	FB	80	3E	00	32	FA	80	: 65
9BB0	3E	03	11	95	3A	CD	8F	0D	C9	CD	24	0A	C0	3E	: 86		
9BC0	F9	80	C9	3E	04	CD	7A	0A	FE	01	C0	C3	79	6C	3A	F9	: 69
9BD0	80	FE	01	C0	CD	01	6C	CD	65	6E	21	FA	80	3A	CB	46	: F9
9BE0	C2	FB	6C	80	FE	0A	CA	02	6D	3D	32	FC	80	2A	: 35		
9BF0	FF	80	11	28	00	A7	ED	52	22	FF	80	CD	65	6E	CD	18	: C4
Sum	F3	CB	C7	2B	1E	C2	6D	2F	F2	2A	EA	76	C2	B6	F7	D5	: E9

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
9800	3C	B9	CA	D0	7E	05	FE	00	CA	D0	7E	05	FE	00	CA	D0	: 93
9810	69	DD	7E	05	FE	00	CA	D0	7E	05	FE	00	CA	D0	7E	05	: C6
9820	C3	DF	6B	3A	F0	80	FE	00	CA	DF	6B	3E	01	CA	3E	69	: 39
9830	FE	02	CA	47	69	DD	7E	05	FE	00	CA	DF	6B	3E	01	CA	: 7E
9840	0F	FE	0A	D8	C3	DF	6B	3A	F0	80	FE	00	CA	DF	6B	3E	: 3B
9850	3A	F0	80	FE	02	DF	6B	3E	01	CA	66	69	DD	7E	05	: BE	
9860	FE	07	C8	C3	DF	6B	3E	01	CA	66	69	DD	7E	05	: 58		
9870	00	32	F8	80	3A	F9	80	FE	01	CA	87	69	DD	2F	6C	3A	: B8
9880	E2	11	FE	00	CC	1B	6C	ED	4B	F3	80	21	66	03	09	44	: C3
9890	4D	2A	F1	80	CD	91	71	03	CD	91	71	03	CD	91	71	EB	: 46
98A0	21	26	00	09	44	4D	EB	CD	91	71	03	CD	91	71	03	CD	: 30
98B0	91	71	3A	FB	80	C0	06	02	C3	75	74	3E	01	32	FA	80	: 11
98C0	ED	4B	F3	80	21	66	03	09	44	4D	21	F4	7C	CD	91	: 2F	
98D0	EB	21	28	00	09	44	4D	EB	CD	91	71	ED	4B	F3	80	: 21	
98E0	66	03	09	44	4D	2A	F1	80	CD	A4	71	03	CD	A4	71	03	: 68
98F0	CD	A4	71	EB	21	26	00	09	44	4D	EB	CD	A4	71	03	CD	: 4B
Sum	14	BC	39	9A	97	BE	44	6F	7B	83	A7	E8	0B	37	5D	DA	: B1

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
9800	3C	B9	CA	D0	7E	05	FE	00	CA	D0	7E	05	FE	00	CA	D0	: 93
9810	69	DD	7E	05	FE	00	CA	D0	7E	05	FE	00	CA	D0	7E	05	: C6
9820	C3	DF	6B	3A	F0	80	FE	00	CA	DF	6B	3E	01	CA	3E	69	: 39
9830	FE	02	CA	47	69	DD	7E	05	FE	00	CA	DF	6B	3E	01	CA	: 7E
9840	0F	FE	0A	D8	C3	DF	6B	3A	F0	80	FE	00	CA	DF	6B	3E	: 3B
9850	3A	F0	80	FE	02	DF	6B	3E	01	CA	66	69	DD	7E	05	: BE	
9860	FE	07	C8	C3	DF	6B	3E	01	CA	66	69	DD	7E	05	: 58		
9870	00	32	F8	80	3A	F9	80	FE	01	CA	87	69	DD	2F	6C	3A	: B8
9880	E2	11	FE	00	CC	1B	6C	ED	4B	F3	80	21	66	03	09	44	: C3
9890	4D	2A	F1	80	CD	91	71	03	CD	91	71	03	CD	91	71	EB	: 46
98A0	21	26	00	09	44	4D	EB	CD	91	71	03	CD	91	71	03	CD	: 30
98B0	91	71	3A	FB	80	C0	06	02	C3	75	74	3E	01	32	FA	80	: 11
98C0	ED	4B	F3	80	21	66	03	09	44	4D	21	F4	7C	CD	91	: 2F	
98D0	EB	21	28	00	09	44	4D	EB	CD	91	71	ED	4B	F3	80	: 21	
98E0	66	03	09	44	4D	2A	F1	80	CD	A4	71	03	CD	A4	71	03	: 68
98F0	CD	A4	71	EB	21	26	00	09	44	4D	EB	CD	A4	71	03	CD	: 4B
Sum	99	83	7F	1F	93</												

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
9F00	7E	01	FE	01	CA	EB	6F	DD	36	15	00	21	B4	80	DD	75	: 71
9F01	19	DA	74	1A	C3	EB	6F	3A	FC	80	DD	BE	0A	C2	99	6E	: C5
9F20	3A	FB	80	DD	BE	09	CA	53	70	3D	DD	BE	09	C2	99	6E	: 90
9F30	DD	CB	0B	46	C2	3F	70	3A	01	81	FE	01	C2	99	6E	: CB	
9F40	7E	01	FE	02	C2	3F	70	3A	01	81	FE	01	C2	99	6E	: B4	
9F50	C3	C6	4E	DD	CB	0B	46	CA	3F	70	3A	01	81	FE	00	CA	: ED
9F60	3F	70	C3	99	6E	DD	7E	16	FE	00	CA	B0	6F	DD	21	30	: 1F
9F70	B1	06	32	FD	7E	00	FE	B5	C2	98	70	FD	7E	01	FE	02	: FD
9F80	CA	B8	70	FE	C3	C2	98	70	FD	7E	15	DD	4E	16	B9	C2	: D9
9F90	98	70	FD	34	B3	C0	6F	11	1E	00	FD	19	05	C2	73	: B2	
9FA0	70	C3	B0	6F	CA	70	CB	B0	CB	B0	CB	B0	CB	B0	CB	: 2D	
9FB0	CB	F0	CB	B8	C5	1E	04	7E	23	ED	50	B2	ED	79	3E	: 08	
9FC0	B0	47	1D	C2	B7	70	C1	C9	CB	F0	CD	D8	70	CB	B0	: 6D	
9FD0	F8	CD	ED	79	3E	08	B0	47	1D	C2	B8	70	C1	C9	DD	: 7F	
9FE0	A2	ED	79	3E	08	B0	47	1D	C2	B8	70	C1	C9	DD	7E	: 2A	
9FF0	FE	05	DA	44	70	57	3E	08	92	CB	F0	CD	07	71	CB	: 9B	
Sum	64	92	BE	60	2B	96	72	21	37	E4	A7	C5	AB	0E	2B	: 5B	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
A000	CB	F8	CD	07	71	CB	F0	C5	F5	1E	04	08	7E	23	ED	50	: B5
A010	B2	ED	79	3E	08	B0	47	0B	1D	3D	C2	0B	71	E5	60	: 73	
A020	01	D8	07	A7	ED	42	7C	E6	C7	47	4D	E1	7E	23	ED	: 32	
A030	B2	ED	79	3E	08	B0	47	1D	C2	2C	71	F1	C1	C9	DD	: 77	
A040	06	FE	05	DA	44	70	57	3E	08	92	CB	F0	CD	07	71	: CB	
A050	B0	CB	F8	CD	07	71	CB	F0	C5	F5	1E	04	08	7E	23	: 66	
A060	50	2F	A2	ED	79	3E	08	B0	47	0B	1D	3D	C2	0B	71	: E5	
A070	60	4F	01	D8	07	A7	ED	42	7C	E6	C7	47	4D	E1	7E	: BE	
A080	ED	50	2F	A2	ED	79	3E	08	B0	47	1D	C2	7E	71	F1	: 01	
A090	C9	C5	CB	F0	1E	18	7E	23	ED	79	3E	08	B0	47	1D	: C2	
A0A0	75	71	C1	C9	C5	CB	F0	1E	18	7E	2F	23	ED	50	A2	: E3	
A0B0	79	3E	08	B0	47	1D	C2	A9	71	C1	C9	3E	08	92	32	: B5	
A0C0	72	5F	3E	0C	93	32	B6	72	E5	21	28	00	09	44	27	: 2A	
A0D0	E1	78	1E	08	15	FA	DC	71	83	C3	D4	71	47	C9	CD	: FE	
A0E0	71	C5	CB	F0	CD	13	72	ED	48	87	72	CB	F0	CD	2B	: 79	
A0F0	C1	C5	CB	F0	CD	13	72	ED	48	87	72	CB	F0	CD	2B	: 72	
Sum	E0	30	1B	60	67	9E	C5	6F	1F	34	84	8F	3D	26	26	: 0D	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
A100	C3	CB	F8	CD	13	72	ED	48	87	72	CB	F0	CD	2B	7E	: 40	
A110	C1	2B	72	DD	7E	0A	FE	09	CA	21	72	3A	B5	72	C3	: 64	
A120	72	3A	B5	72	C3	2D	23	C2	72	C9	3A	B6	72	FE	09	: 80	
A130	DA	44	70	57	C5	CD	47	72	C1	EB	21	28	00	09	44	: 66	
A140	4D	EB	3A	B6	72	D6	08	5F	DD	7E	09	FE	09	CA	68	: B6	
A150	FE	29	CA	77	72	7E	23	ED	79	03	7E	23	ED	79	0B	: 34	
A160	08	B0	47	1D	C2	55	72	C9	7E	ED	79	23	3E	08	: B1		
A170	80	47	1D	C2	69	72	C9	7E	ED	79	23	3E	08	80	: 47		
A180	1D	C2	77	72	C9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	: D7		
A190	BE	72	ED	48	87	72	CB	F0	CD	D6	72	C1	C5	CB	: 47		
A1A0	BE	72	ED	48	87	72	CB	F0	CD	D6	72	C1	C5	CB	: 78		
A1B0	CD	BE	72	ED	48	87	72	CB	F0	CD	D6	72	C1	C5	: 12		
A1C0	0A	FE	09	CA	CC	72	3A	B5	72	C3	F2	3A	B5	72	: C5		
A1D0	23	3D	C2	CF	72	C9	3A	B6	72	FE	09	DA	F2	72	: A6		
A1E0	08	CD	F2	72	C1	EB	21	28	00	09	44	4D	EB	3A	: E5		
A1F0	D6	08	5F	7E	23	2F	ED	50	A2	ED	79	03	7E	23	: 12		
Sum	14	C6	A0	B2	F4	9A	0B	4D	A3	B7	24	8A	6B	BE	42	: B0	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
9E00	6C	C9	3E	02	32	F9	80	3E	00	32	FA	B0	3E	03	CD	: 54	
9E10	DD	C9	21	04	B1	35	C0	36	03	DD	21	30	B1	06	32	: 56	
9E20	DD	7E	00	FE	00	CA	9E	6D	07	7E	01	FE	05	CA	CC	: 90	
9E30	FE	04	C2	9E	6D	07	DD	46	08	DD	4E	07	DD	60	DD	: C7	
9E40	0C	DD	7E	09	FE	09	CA	71	6E	29	CA	1D	6E	CD	A4	: B3	
9E50	71	03	CD	A4	71	EB	21	27	00	09	44	4D	EB	CD	A4	: F0	
9E60	03	CD	A4	71	DD	34	0E	DD	7E	0E	FE	08	CA	A9	DD	: 30	
9E70	74	00	DD	75	DD	DD	46	08	DD	4E	07	DD	7E	09	FE	: A7	
9E80	CA	3E	6E	FE	29	CA	44	6E	CD	91	71	03	CD	91	71	: E5	
9E90	21	27	00	09	44	4D	EB	CD	91	71	03	CD	91	71	11	: 9D	
9EA0	00	DD	19	C1	05	C2	1F	6D	C9	DD	7E	00	FE	B5	CA	: 37	
9EB0	6D	DD	36	00	00	DD	36	01	00	C3	9E	6D	DD	7E	15	: D0	
9EC0	00	C2	B1	6D	DD	36	01	05	DD	36	0E	08	DD	46	08	: 2D	
9ED0	4E	07	DD	66	1A	DD	6E	19	DD	7E	09	DD	35	0E	CA	: 60	
9EE0	6D	FE	29	CA	EF	6D	FE	09	CA	F5	6D	CD	91	71	03	: 8C	
9EF0	91	71	C3	9E	6D	11	18	00	19	C3	EE	6D	FE	29	CA	: 2B	
Sum	EC	25	24	38	3D	21	6C	DC	4A	4C	97	E6	54	08	84	: 0B	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
9D00	6E	FE	09	CA	10	6E	CD	A4	71	03	CD	A4	71	C3	B1	: 65	
9D10	11	18	00	19	C3	09	6E	CD	27	6E	C3	64	6D	CD	2C	: D9	
9D20	11	18	00	19	C3	64	6D	03	11	18	00	19	CD	A4	71	: E8	
9D30	21	28	00	09	44	4D	EB	11	18	00	19	C3	A4	71	CD	: 03	
9D40	6E	C3	9E	6D	CD	53	6E	11	18	00	19	C3	6E	DD	03	: 11	
9D50	18	00	19	CD	91	71	EB	21	28	00	09	44	4D	EB	11	: E2	
9D60	00	19	C3	91	71	DD	21	30	B1	06	32	DD	7E	00	FE	: 1E	
9D70	CA	99	6E	DD	7E	01	FE	0A	D2	99	6E	FE	01	C2	17	: 70	
9D80	3A	FC	80	DD	BE	06	C2	99	6E	3A	FB	80	DD	BE	05	: 3F	
9D90	A3	6E	3D	DD	BE	05	CA	B6	6E	11	1E	00	DD	19	05	: C8	
9DA0	68	6E	C9	3A	B1	CB	A7	CB	A6	3A	01	B1	FE	00	: 31		
9DB0	CA	C6	4E	C3	99	6E	3A	0A	B1	CB	A7	C2	C6	3A	: 01		
9DC0	81	FE	01	C2	99	6E	CD	0A	8E	C1	C3	02	6D	DD	: B5		
9DD0	00	21	F4	7C	DD	75	0C	DD	74	00	DD	7E	01	FE	: CA		
9DE0	EC	6E	CD	4C	63	21	14	81	35	C3	24	6F	DD	46	: 1B		
9DF0	4E	03	60	69	11	00	30	A7	ED	52	DD	75	07	DD	: F3		
Sum	CE	F9	07	57	30	CB	B9	5D	7F	07	DA	A6	8C	B3	35	: 74	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
9E00	7E	05	DA	77	09	16	20	ED	51	03	ED	51	03	ED	51	: CD	
9E10	FE	B5	C2	24	6F	21	27	00	09	44	4D	EB	51	03	ED	: 39	
9E20	21	05	B1	35	CA	C3	11	FE	00	CA	FF	6F	21	03	00	: 21	
9E30	7E	00	FE	61	CA	44	6F	2C	FE	6D	CA	44	6F	2C	FE	: 11	
9E40	CA	44	6F	2C	FE	6D	CA	44	6F	2C	FE	6D	CA	44	6F	: 71	
9E50	FE	79	CA	65	70	FE	B5	C2	B0	6F	DD	36	15	00	3A	: F8	
9E60	B1	67	3A	09	B1	BC	DA	74	6F	15	B1	C6	96	32	15	: 98	
9E70	B1	32	C3	B1	DD	7E	17	FE	01	CA	98	6F	FE	02	CA	: EA	
9E80	6D	DD	7E	18	FE	02	C2	92	6F	01	84	B0	21	50	00	: DE	
9E90	AA	6F	01	54	B0	21	1E	00	C3	AA	6F	01	24	B0	21	: E3	
9EA0	00	43	AA	6F	01	7F	21	0F	00	DD	71	19	DD	70	1A	: 4E	
9EB0	ED	CB	4A	09	22	E4	80	CB	3A								

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
A500	00	01	06	00	57	45	20	41	52	45	20	54	48	45	20	47	: 03
A510	41	4C	41	58	49	41	4E	53	00	FF	00	01	04	01	00	03	: 59
A520	02	4D	49	53	53	49	4F	4E	3A	20	44	45	53	54	4F	52	: 4F
A530	4F	59	20	41	4C	49	45	4E	53	00	FF	00	01	04	03	00	: 8B
A540	03	07	2D	20	53	43	4F	52	45	20	41	44	56	41	4E	43	: A0
A550	45	20	54	41	42	4C	45	20	20	00	FF	00	01	09	05	00	: 2B
A560	03	05	43	4F	4E	56	4F	59	20	43	48	41	52	47	45	52	: 28
A570	00	FF	00	01	03	0F	00	03	04	42	4F	4E	55	53	20	47	: 07
A580	41	4C	41	58	49	50	20	46	4F	52	20	35	30	30	20	: 0B	
A590	50	54	53	00	FF	00	01	02	11	00	03	06	50	55	53	48	: 53
A5A0	4F	52	49	47	45	47	45	52	20	42	55	54	54	4F	4E	20	: 50
A5B0	40	52	20	53	50	41	43	45	00	FF	00	01	0B	13	00	03	: 4E
A5C0	07	10	11	12	13	14	15	16	17	18	00	FF	00	01	02	15	: D2
A5D0	00	03	05	50	52	4F	47	52	41	40	20	41	52	52	41	4E	: B4
A5E0	47	45	44	20	42	59	20	4E	4F	42	4F	52	55	2E	47	00	: F5
A5F0	FF	00	01	06	17	26	20	00	03	07	B0	B1	A0	A1	A2	A3	: 54
Sum	2A	BC	D5	19	C2	C6	2A	93	9F	4A	D1	40	C4	BB	27	09	: 92
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
A600	A4	A5	A6	A7	AB	A9	AA	AB	AC	AD	AE	00	01	0E	1B	AF	: 19
A610	00	7F	6A	76	7C	76	7B	76	78	76	78	76	72	76	: 83		
A620	95	76	6A	76	7C	76	7B	76	78	76	78	76	72	76	: 83		
A630	20	20	20	20	36	20	30	20	20	20	20	20	20	20	: 26		
A640	20	20	20	20	33	20	30	20	20	20	20	20	20	20	: 53		
A650	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	: E7		
A660	79	20	7A	05	20	20	20	20	20	20	20	35	20	30	20	: BD	
A670	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	31	20	30	20	20	: 31	
A680	20	50	20	54	20	53	20	20	20	20	20	20	20	20	20	: 97	
A690	20	20	20	20	07	20	6D	06	05	20	20	20	20	20	20	: 67	
A6A0	20	34	20	30	20	20	20	20	20	20	54	20	30	20	20	: 24	
A6B0	20	38	20	30	20	20	20	20	20	20	54	20	30	20	20	: BF	
A6C0	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	07	20	61	20	62	: 4F	
A6D0	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	33	20	20	20	20	: 23	
A6E0	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	36	20	20	20	20	: BA	
A6F0	20	53	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	: 33	
Sum	32	49	53	7E	15	BE	C3	B0	FC	92	D4	24	B2	AD	73	31	: BB
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
A700	00	01	12	07	00	03	05	33	30	30	00	FF	00	01	12	09	: D0
A710	00	03	05	31	30	30	00	FF	00	01	13	0B	00	03	05	38	: F7
A720	30	00	FF	00	01	13	0D	00	03	05	36	30	00	FF	00	01	: BE
A730	12	07	20	20	20	00	FF	00	01	12	09	20	20	20	00	FF	: F3
A740	00	01	13	0B	20	20	00	FF	00	01	13	00	20	20	00	FF	: BE
A750	00	01	12	07	00	03	05	32	30	30	00	FF	00	01	12	07	: CD
A760	00	03	05	31	35	30	00	FF	00	01	12	07	00	03	05	38	: F7
A770	30	00	FF	00	03	07	00	05	00	08	00	01	23	03	53	: F0	
A780	43	4F	52	45	00	FF	00	03	07	00	05	00	08	00	01	23	: 63
A790	03	20	20	20	20	00	FF	2E	78	37	78	40	78	48	78	: 6F	
A7A0	00	7B	0C	78	18	78	23	78	50	78	0C	78	18	78	23	: 78	
A7B0	5C	78	0C	78	18	78	23	78	68	78	0C	78	18	78	23	: 78	
A7C0	BB	78	B0	78	AB	78	AB	78	61	00	10	0F	CE	00	61	: 12	
A7D0	22	0F	E0	00	61	00	10	F6	00	61	01	22	10	08	01	: 25	
A7E0	00	02	14	0B	32	00	61	00	11	1E	01	61	01	22	11	: 89	
A7F0	30	01	6D	01	12	0E	AB	00	6D	00	20	0E	B6	00	00	: 8B	
Sum	1E	29	FB	73	43	31	1C	DC	2A	F3	B2	F4	C0	E3	4B	: 73	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
A800	07	DD	4E	06	ED	78	FE	20	CA	10	74	FE	E0	DA	25	: 5A	
A810	DD	7E	01	DD	CB	00	46	C2	1C	74	3E	20	ED	79	CB	: 0B	
A820	DD	7E	01	DD	CB	00	46	C2	1C	74	3E	20	ED	79	CB	: 0B	
A830	DD	36	03	08	0E	00	3E	20	CD	7A	04	47	CD	9A	04	: 5C	
A840	71	06	DD	70	07	DD	7E	08	DD	77	01	DD	36	02	DD	: 58	
A850	FE	73	DD	36	02	DD	36	03	DD	66	07	DD	6E	06	: 37		
A860	11	00	03	FE	73	DD	36	02	DD	36	03	DD	66	07	DD	: 37	
A870	71	01	03	FE	73	DD	36	02	DD	36	03	DD	66	07	DD	: 37	
A880	20	00	00	03	07	90	91	92	93	94	95	96	97	00	01	: 20	
A890	01	98	99	9A	9B	9C	9D	9E	9F	00	01	23	00	03	07	: 0E	
A8A0	53	43	4F	52	45	00	01	27	05	00	03	02	30	00	01	: 20	
A8B0	08	00	03	07	48	49	2D	05	43	4F	52	45	00	01	27	: 0A	
A8C0	00	03	02	30	00	FF	00	05	00	03	07	20	20	20	20	: E3	
A8D0	20	20	20	00	06	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	: FF	
A8E0	20	53	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	: B5	
Sum	A2	0D	E8	06	5B	B1	C3	29	E1	BD	BF	F3	77	B0	F6	: 39	
Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
A900	00	03	07	DB	09	00	06	26	DA	08	00	FF	00	05	00	: A3	
A910	07	D6	00	06	27	00	FF	00	08	00	00	05	00	01	02	: 0B	
A920	00	03	06	50	53	48	20	54	52	49	47	47	45	52	20	: 9D	
A930	42	55	54	54	4E	20	4F	52	20	53	50	41	43	45	00	: 29	
A940	03	07	00	01	0B	DD	10	11	12	13	14	15	16	17	18	: 00	
A950	03	05	00	01	02	0F	50	52	4F	47	52	41	4D	20	41	: 52	
A960	52	41	4E	47	45	44	20	42	59	20	4E	4F	42	4F	52	: 55	
A970	2E	47	00	01	06	11	26	20	00	03	07	B0	B1	A0	A1	: 21	
A980	A3	A4	A5	A6	A7	AB	A9	AA	AB	AC	AD	AE	00	01	0E	: 12	
A990	AF	00	FF	00	05	00	08	00	01	20	0F	00	02	08	00	: 01	
A9A0	20	10	00	02	08	00	01	20	11	00	02	08	00	01	20	: 12	
A9B0	00	02	08	00	01	20	13	00	02	08	00	01	20	14	00	: 02	
A9C0	08	00	01	20	15	00	02	08	00	01	20	16	00	02	08	: 00	
A9D0	01	20	17	00	02	08	00	01	20	18	00	02	07	00	FF	: 00	
A9E0	05	00	01	06	0C	00	08	00	13	00	03	02	47	41	4D	: 45	
A9F0	20	4F	56	45	52	00	08	00	FF	00	08	00	05	00	03	: 02	
Sum	6F	EA	CA	DF	26	B9	EB	2C	2B	BF	40	C1	53	15	6A	: 9A	

ADrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
AB00	03	03	03	01	B6	F7	F7	D5	94	94	80	00	88	08	08	08	:CB
AB10	00	00	00	00	B6	F7	F7	D5	94	94	80	00	88	08	08	08	:21
AB20	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:E0
AB30	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:E0
AB40	02	02	02	02	00	00	00	00	02	02	02	00	00	00	00	00	:10
AB50	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:10
AB60	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
AB70	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
AB80	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
AB90	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
ABA0	20	20	20	20	00	00	00	00	20	20	20	20	00	00	00	00	:00
ABB0	00	00	00	00	20	20	20	00	00	00	00	20	20	20	20	00	:00
ABC0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
ABD0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:40
ABE0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:40
ABF0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
Sum	ED	ED	ED	2B	B6	3B	B8	F4	72	72	8A	EA	F2	F2	72	F2	:2C
ADrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
AC00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
AC10	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
AC20	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
AC30	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
AC40	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
AC50	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
AC60	09	03	0C	0D	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:22
AC70	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:40
AC80	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:90
AC90	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:10
ACA0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
ACB0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
ACC0	27	11	3B	0D	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:CF
ACD0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:80
ACE0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:AB
ACF0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:04
Sum	30	14	44	1A	24	00	02	92	2B	11	3B	99	26	02	12	1A	:AB
ADrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
AD00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
AD10	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:96
AD20	35	1B	70	19	00	0B	04	00	01	00	70	00	00	00	00	00	:93
AD30	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:60
AD40	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:CB
AD50	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:1E
AD60	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:80
AD70	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:60
AD80	7B	0B	3B	1D	20	12	02	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:51
AD90	20	20	20	20	40	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:10
ADA0	10	20	00	00	12	06	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:97
ADB0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:AB
ADC0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:20
ADD0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:15
ADE0	50	20	60	D0	00	41	25	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:D6
ADF0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:60
Sum	2D	E0	2B	B6	0F	C9	A0	A9	E9	C8	D0	F0	5E	4B	3A	F6	:26
ADrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
AA00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
AA10	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:18
AA20	01	04	04	0E	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:2D
AA30	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:DE
AA40	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:75
AA50	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:3B
AA60	0E	0E	0E	0E	04	0A	0A	0A	0A	0A	0A	0A	0E	0F	0F	0F	:B5
AA70	0E	0E	0E	0E	04	0A	0A	0A	0A	0A	0A	0A	0E	0F	0F	0F	:4E
AA80	02	02	03	01	DB	DF	DF	57	53	53	03	01	22	22	20	22	:A2
AA90	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
AAA0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
AAB0	00	01	01	03	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:0A
AAC0	00	14	14	94	1C	3E	7F	7F	49	0B	0B	0B	00	00	00	00	:F5
AAD0	00	14	14	94	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:1C
AAE0	00	40	40	E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:CC
AAF0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:26
Sum	22	30	31	49	CE	B0	D3	B5	9F	E5	4A	94	44	46	45	47	:0A
ADrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	:Sum
A900	12	42	42	E2	00	00	00	00	00	45	E5	00	00	00	00	00	:E7
A910	00	10	10	3B	00	00	00	00	00	40	10	3B	00	00	00	00	:F0
A920	00	10	10	3B	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:58
A930	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:DC
A940	E5	E5	E5	E5	40	A2	A2	A2	A2	A0	A0	E0	40	ED	FD	FD	:8E
A950	E5	E5	E5	E5	40	B8	F8	F8	F8	3B	3B	10	28	28	08	28	:42
A960	28	28	28	28	10	B8	F8	F8	F8	3B	3B	10	28	28	08	28	:70
A970	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
A980	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
A990	04	10	10	3B	00	00	00	00	00	00	11	39	01	03	07	07	:6D
A9A0	00	44	44	4E	C0	E0	F0	F0	B4	B4	BE	00	00	00	00	00	:7C
A9B0	00	44	44	4E	C0	E0	F0	F0	B4	B4	BE	00	00	00	00	00	:D6
A9C0	00	44	44	4E	C0	E0	F0	F0	B4	B4	BE	00	00	00	00	00	:F6
A9D0	39	39	39	3B	10	28	28	28	28	28	28	3B	10	3B	3F	3D	:E0
A9E0	39	39	39	3B	10	28	28	28	28	28	28	3B	10	3B	3F	3D	:E0
A9F0	0A	0A	0A	0E	04	6E	7E	7E	7E	7E	7E	7E	7E	7E	7E	7E	:50
Sum	B4	68	70	DA	D6	16	3E	26	A4	CF	9F	95	03	2D	09	1D	:83

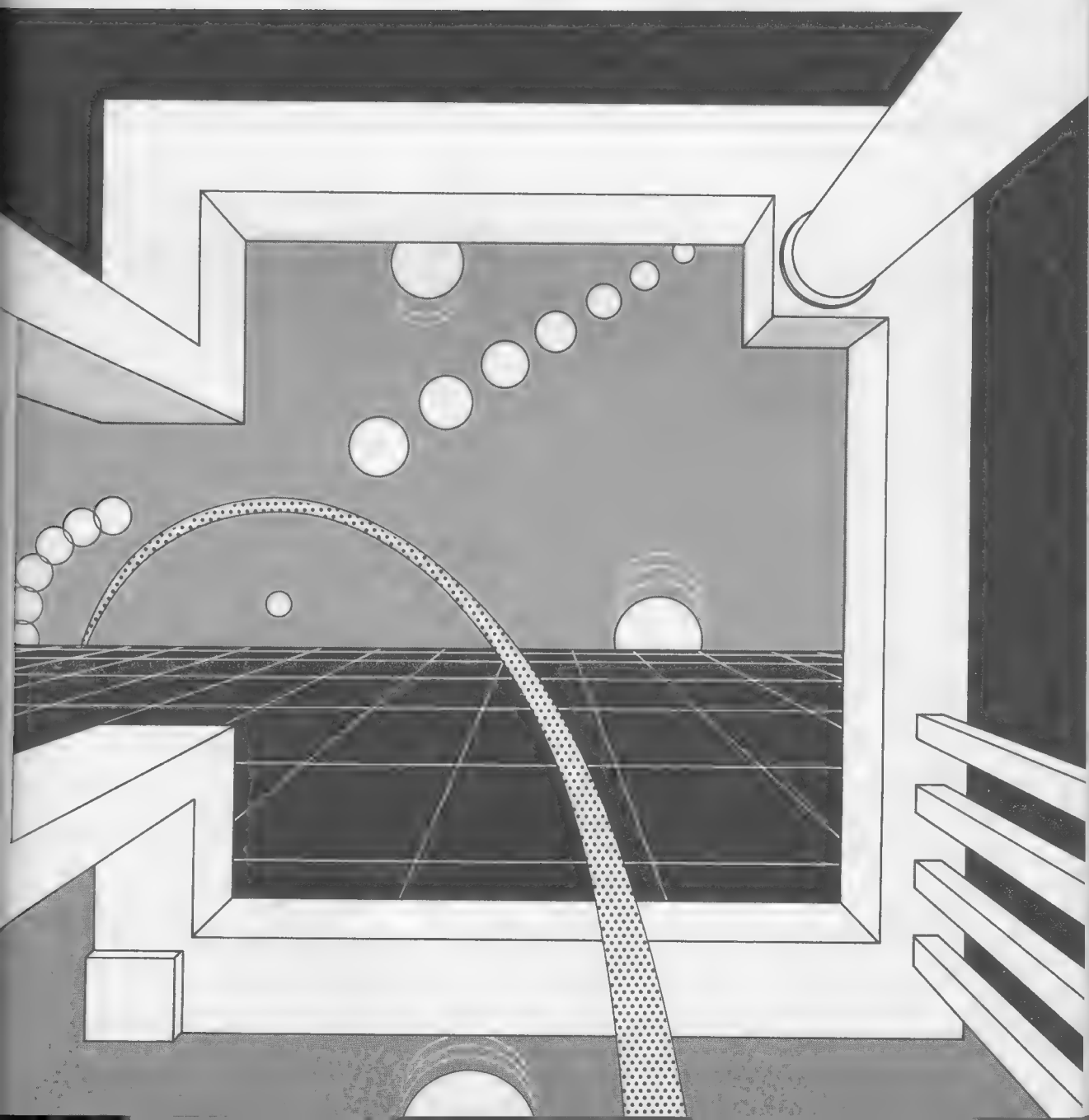
[illegible]

[illegible][illegible][illegible]

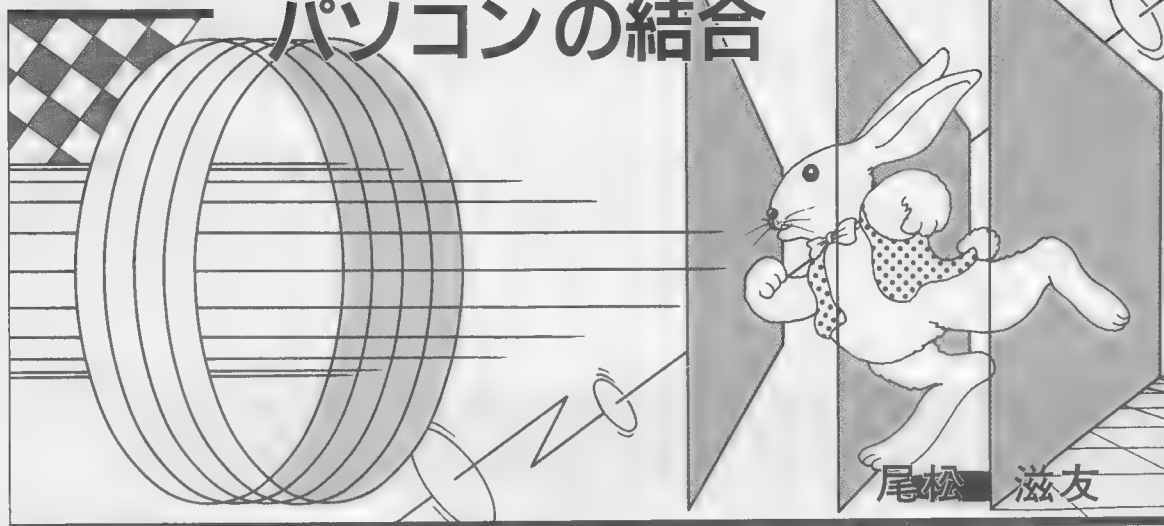
定価 各800円

第IV編

ビデオディスク活用法



第12章 ビデオディスクとパソコンの結合



現在、すべての情報が、映像 (Visual) を核として統合 (Integration) され、産業用から発展し、家庭用、パーソナル用にまで展開されてきたコンピュータ (Computer) により、インテリジェント (Intelligent) 化されて、新しい映像情報社会へ変革を遂げてきています。

これを“VI (ビジュアル・インテグレーション：映像統合) 構想”とか、“AVC(Audio, Video and Computer) 統合構想”と呼びますが、簡単に言えば、テレビ画面 (映像ディスプレイ) 上で、映像ソフトとパソコンソフトが結びついて、今までにない新しいシステム展開をハード、ソフト面で進めようとするもので、その中核をビデオディスクとコンピュータとディスプレイがなしています。

第IV編では、コンピュータとビデオディスクの結びつきがもたらす、新しいシステム例を示します。

なぜ、ビデオディスクとコンピュータを結びつけるのでしょうか？ ここでビデオディスクとコンピュータについて考えてみましょう。

*

*

1. ビデオディスクとパソコンの結合が生むもの

ビデオディスクとパソコンの結びつきが、新しいシステムを展開します。現在、日常私達の身の回りにあるビデオ情報を見ますと、ほとんどが映像と音の情緒性を重んじた人間味のある情報です。ところが、パソコンで作られたグラフィック画像やシンセサイザー音は、自然な情報と言うより、メカニックな情報で創られた情報です。ここに、ビデオ情報とパソコン情報の融合のひとつの意味があります。

すなわち、映像と音の世界の融合化で、新しい情報の創造、編集を可能に——映像クリエイティブ——したことです。

さらに、パソコンの演算処理機能や情報処理機能などと、ビデオディスクの持つ膨大な映像、音声、コンピュータデータ等の情報量と、クイックランダム・アクセス機能の組み合わせで、新しい——インテリジェント・ディスクシステム——を構築することができます。

このとき必要なことは、VTRではできないクイックランダム・アクセスとVHDビデオディスクの持つ多彩なトリックプレイ (キープレーン再

生、キックパターン再生、スローモーション、クイックモーション等々)を、パソコンから自由自在にコントロールできることです。

要約しますと、

- ① 映像クリエイティブを可能とした。
- ② 映像情報システムのインテリジェント化。
- ③ 映像情報システムのコントロールが自由自在。

単なる情報処理に終わらず、ゲーム、学習、シセサイザー、コンピュータグラフィックと、数々の楽しみを、パソコンは私達の生活に10倍も20倍も加えてきています。ここに、ニューメディアとして登場したビデオディスクが、ホームエンターテイメント(HE)、ホームインストラクション(HI)など、新情報システムとして加わり、楽しみがさらに10倍にも増して、このパソコンとビデオディスクの結合によるシステム化は、100倍も200倍もの楽しみと夢を、今後与えてくれることでしょう。

2.ビデオディスクはVTRに比べてメリットがある?

コンピュータとビデオ情報の結び付きを考える上で、なぜビデオディスクを対象とするのか? VTRではダメなのか? 以下にVTRと比べてのメリットを示します。

① クイックランダムアクセスが可能(ページ、チャプター、タイム)

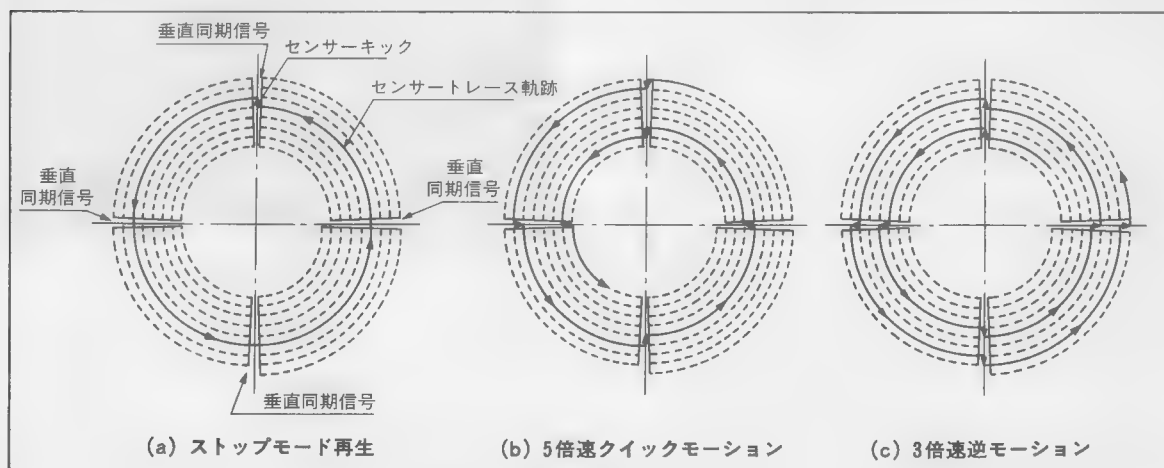
VHD方式では、片面54000ページもの静止画や60分の動画を収録でき、指定の任意のアドレス(ページ、チャプター、タイム)を高速でサーチし取り出すことが可能。

② トリックモーション再生の容易

クイックランダムアクセスと同様に、VHD方式ビデオディスクプレーヤーは、トリックモーション(特殊)再生が容易で、スローモーション、クイックモーション、静止コマ送り、ビジュアルサーチ等の順方向、逆方向再生が可能で、さらにこれらの応用としてキープレーンやキックパターン再生が可能です(図12-1参照)。

③ コンピュータプログラムがディスク上に同時記録でき、AVC対応が容易

VHDビデオディスクは、動画や静止画に加えて、A、Bふたつの音声チャンネルを持ち、このBチャンネルに、コンピュータプログラムがVHD/AHD標準言語で記録されている(VHD/PCインターアクションディスクのことです)。Bチャンネルが音声かプログラムかは、コーディング信号(ディスクアドレスコードの一部に挿入されているフラグ)で自動的にビデオディスクプレーヤー



〔図12-1〕 各種トリックプレイ

一が判断し、プログラムデータが、音声として出力されないように切り換えています（VHDP Cディスク対応のプレーヤーには、VHDP Cマークが付いています。シャープのVP-2400や日本ビクターのHD-7900などです）。

このコンピュータプログラムは、360バイト/秒で記録されており、Bチャンネル全部をプログラムにしますと、片面で約1.3MB（メガバイト）記録できることになります。

また、VHD方式では、PCMデジタル信号の静止画とHi-Fi音声をを持ったAHD（アドバンスド・ハイデンシティ・ディスク）もコンパクト再生することができ、将来Audio、VisualとComputer& Digital Informationの中核となることでしょう。

その他、ビデオディスクの特長としては、

- ④ ハイ・クオリティな画像と音声
- ⑤ ケース入りディスクをローディングするだけの簡単操作
- ⑥ ソフト（レコード）の量産がしやすく、VTRより安価等があげられます。

3.AV対応を可能としたパソコンの登場

独自のVI（ビジュアル・インテグレーション：映像統合）構想を打ち出しているシャープのパソコンテレビX1は、テレビ映像やビデオディスク映像に、パソコンからのキャラクタやグラフィック画像をスーパーインポーズし、AVC統合システムを可能として、新しい映像を核としたニューメディア・システムのひとつを構築しました。

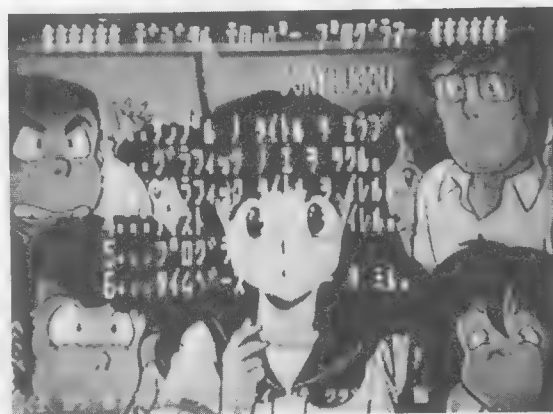
また、日本ビクターは、パソコンをAVコントロールの核として、MSXパソコンHC-6とスーパーインポーズユニットを組み合わせることで、AVCクロスメディア化を可能としました。

このように、シャープX1シリーズやX1ターボ、日本ビクターのHC-6、HC-7のような

AV対応のパソコンは、日本電気（PC-6601、PC-6001mk II系）、パイオニア（PX-7）、ソニー（SMC-70G）、三洋（MPC-11）と、各社から登場し、新しいゲームがこれからどんどん現れて、楽しませてくれるでしょう。

もちろんゲームだけでなく、学習ソフト図鑑、カタログ、資料など、あらゆる分野に渡ってアプリケーションが広がっていきます。

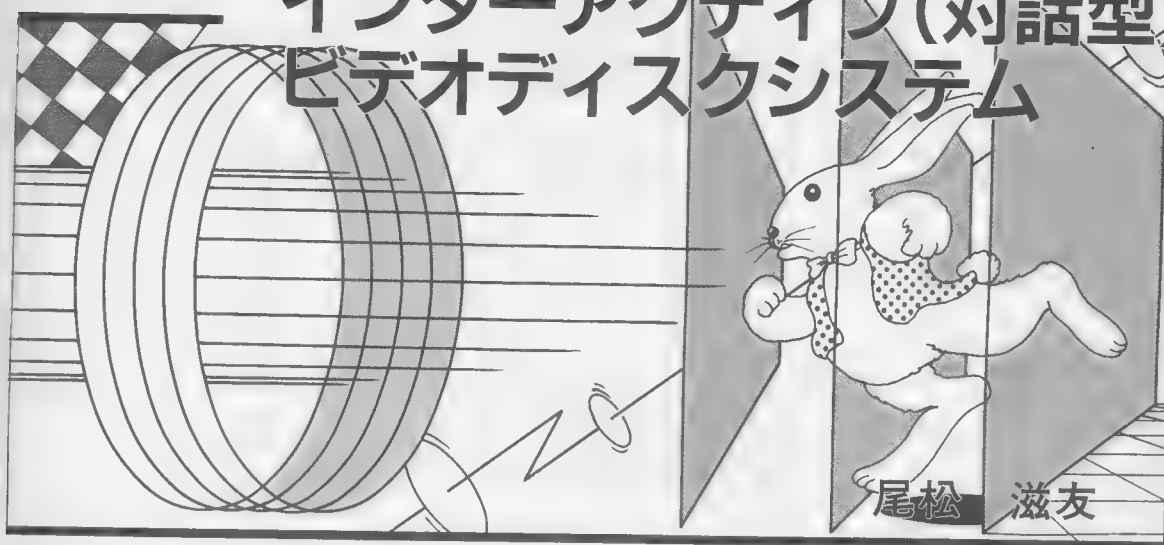
すなわち、AV対応のパソコンは、今までのテレビやビデオ、ビデオディスクの単なる映像を見て楽しむことから、編集や重ね合わせによる創造を可能とし、作る楽しみへ展開、発展をしました。



スーパーインポーズ画面の例

第13章

インターアクティブ(対話型) ビデオディスクシステム



パソコンとビデオディスクの結合が、新しい情報システムを私達の生活に提案してくれることを理解していただいたことと思います。この新しいシステムを、「インターアクティブ(対話型)ビデオディスクシステム」とか「インテリジェント(知的)ディスクシステム」、「インターアクション(対応型)ディスクシステム」と呼びます。

次に、システムの構成や特長について考えてみましょう。

1. インターアクティブ(対話型)ディスクシステムの構成

AVC対応のシャープ・パソコンテレビX1とVHD/AHD言語対応(すなわち、VHDインターアクションビデオディスク：VHDPC型)ビデオディスクプレーヤー(VP-2400)での構成について説明します。

VHDPC型ビデオディスクプレーヤーは、従来のビデオディスクプレーヤーに加えて、パソコンとの結合のための種々のコントロール機能と入出力端子を持っており、本格的なインターアクティブビデオディスクシステムを構成するための機能を付加しています。

そして、このVHDPC型プレーヤーとパソコ

ンを有機的に結合し、システムアップするための仲介者がVHDPCインターフェースユニット(VO-20PC)です。

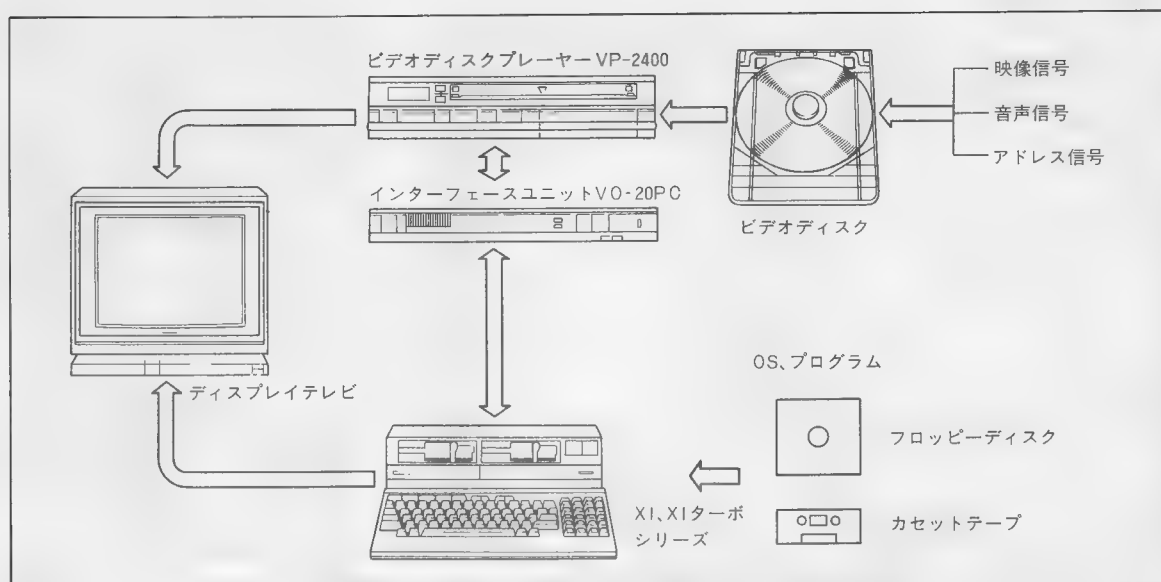
これらのシステム構成図を、図13-1に示します。

X1の特長は、パソコン専門誌に譲るとして、VHDPC型プレーヤーとVHDPCインターフェースユニットの特長を次に示します。

2. VHDPC型ビデオディスクプレーヤー(VP-2400)の特

VP-2400は、ビデオディスクプレーヤーとして、ぜいたくなほど多彩な機能を持っています。主なものを示しますと、

- ① 操作手順を声で知らせるボイス・ガイド(音声合成)機能。
- ② ディスク・サイド1/2が、ひと目でTV画面でわかるカラーバックとブロックサインの搭載。
- ③ 挿入/取り出しは、ローディングサインが光で知らせる。
- ④ カラオケファンのために、音声多重対応ヘッドホン端子付。歌う人にだけ歌が聞えるカンニングカラオケ。



〔図13-1〕 インターアクティブディスクシステム基本構成

- ⑤ 一曲終わると自動停止の一曲再生機能（スイッチで一曲／連続切換）。
- ⑥ マイクとディスク音量のバランスは自由自在のマイクフェーダ付きマイクミキシング。
- ⑦ 好みの画質が選べる画質調整。
- ⑧ PCM、映像、音声のAHDディスクにも対応。
- ⑨ ページ、タイム、チャプターそれぞれの目的に合せて、高速ランダムアクセスサーチ可能。
- ⑩ 各種トリックプレイ
 - ・クイック、スローモーション再生
 - ・静止／コマ送り
 - ・リピート再生
 - ・ビジュアルサーチ
- ⑪ シャープパソコンテレビX1とのシステムアップでインターアクティブ・ディスク・システムを構成して、インターアクション・ディスク対応。

などです。特にVHDPC型ビデオディスク・プレーヤーとしては、⑧～⑪は重要です。要約すると、

- ＜外部制御型クイックランダムアクセス機能＞
- ＜外部制御型の多彩なプレーヤーコントロール

機能＞

＜プレイ中のアドレス情報の適宜な伝達……ページ、タイム、チャプター＞

＜ビデオディスクプレーヤーのステータス（状態）情報のクイックな伝達＞

＜ディスクに記録された情報信号（VHD／AHD言語プログラム）のピックアップと伝送＞

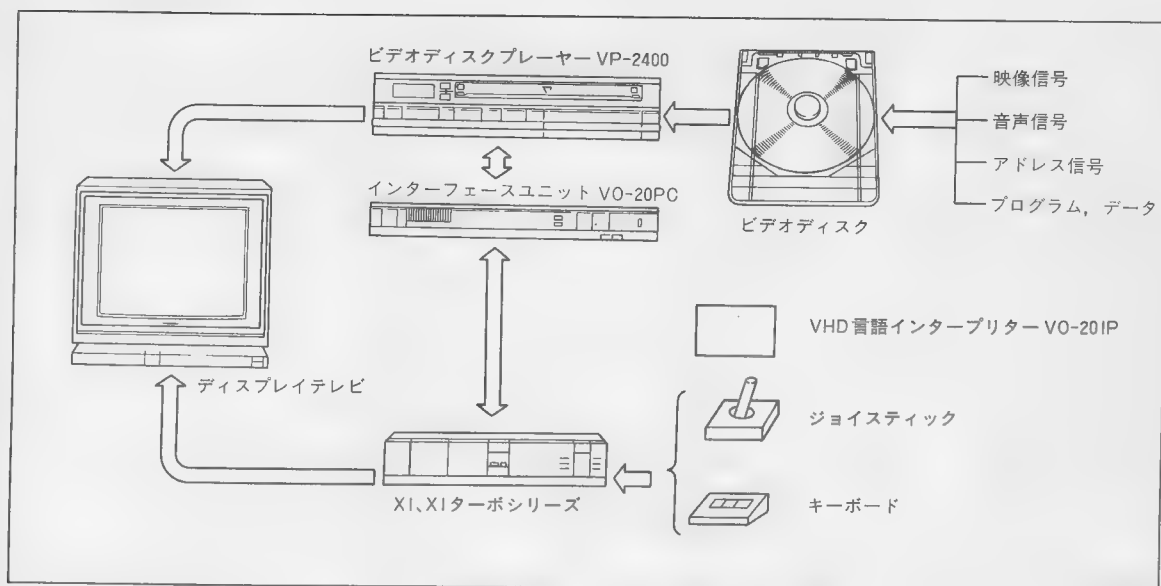
＜AHDシステムとの連係機能＞

でしょう。これらは、単に独立した機能でなく、お互いが補完しあい、VHDPC型ビデオディスクプレーヤーとパソコンとの結合で、新情報システムを構築することができるのです。

3.VHDPCインターフェースユニットVO-20PCの特長

VHDPC ビデオディスクインターフェースユニットVO-20PCを介して、ビデオディスクプレーヤーとパソコンで、インターアクティブ（対話型）ビデオディスクシステムが構成できます。

ビデオディスクとパソコンで、新しい楽しみを創造する映像クリエイティブセンターとして、図13-2のようなシステムで、別売のVHD言語イ



〔図13-2〕 VHDPCインターアクションディスクセンター

ンタープリターをパソコンにロードして、ビデオディスクにVHD/AHD言語で記録されたインターアクションディスク（VHDPCマーク付きディスク）を利用すると、まったく初めてパソコンを使う人でも、容易にインターアクティブディスクシステムで楽しむことができるVHDPCインターアクション・ディスク・センターとなります。

すべてのパソコンを対象とするために、VO-20PCは、RS-232C対応されています。その特長を要約すると、

① VHD/AHD標準言語対応

VHDPC型プレーヤーとX1で、VHD言語インタープリターを使用し、インターアクションディスクが楽しめます。

② RS-232Cを介してほとんどのパソコンが接続可能

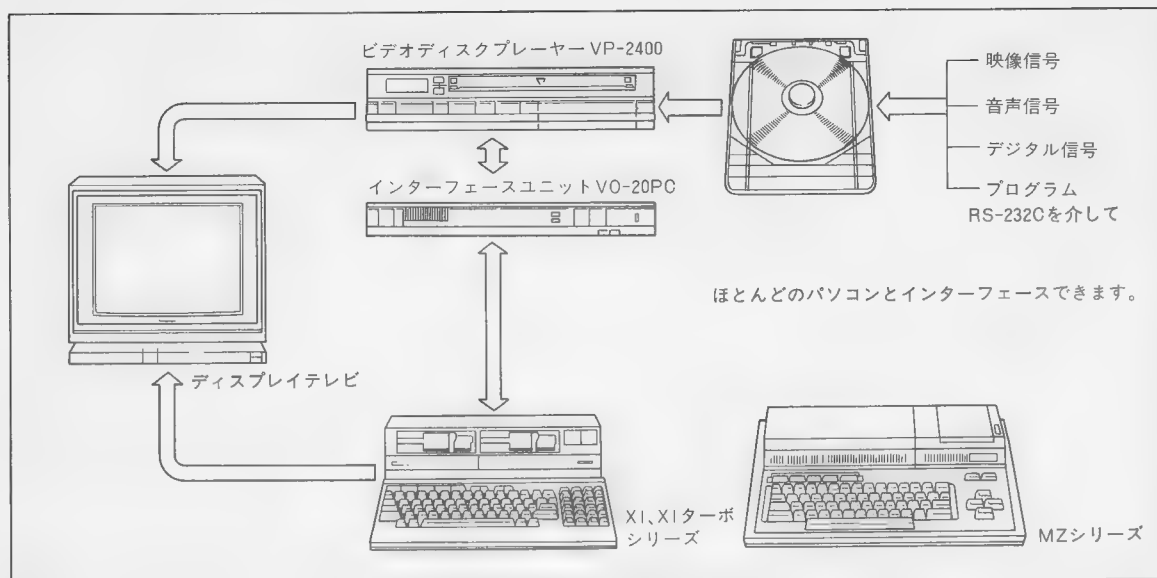
VO-20PCは、RS-232C対応であるため、RS-232Cインターフェースを装備したパソコンとの接続が可能です。RS-232Cとは、国際的に規格統一された通信方式で、比較的多くのパソコンに装備さ

れているものです。したがって、RS-232Cインターフェースを持つパソコンに接続すれば、図13-3のようにインターアクティブビデオディスクシステムが構成できます。この際、十分にシステムの能力を発揮するには、スーパーインポーズ機能のあるAVC対応のパソコンが望ましいでしょう。さらに、使用するパソコン用のVHD言語インタープリターがあれば、VHDPCインターアクションディスクが楽しめます。

なお、X1、X1ターボシリーズとの接続には、市販のインターアクションディスクやBASICからのVHDプレーヤーコントロールが楽しめるよう、VHD言語インタープリターやVHDコントロールプログラムなどのソフトが、サポートされているVHDコントローラーボードVO-20PSをパソコンのI/Oカードとして使用することが望ましい。

③ 音声合成機能（ボイスシンセサイザー）

パソコンのプログラムで、任意の日本語を合成し、発声することができます。109音節（ア、イ、ウ、……）と、3種類のブザー音



〔図13-3〕 インターアクティブビデオディスクシステム

の組み合わせができ、さらに発声の長さ、強さ、高さをそれぞれ4段階に変えられる（1音節、すなわち、“ア”に対して64通りを音声）ため、自由な言葉を合成できます。

④ ユーザ・プログラマブル機能

X1、X1ターボとのシステムで、RS-232C、またはパラレルデータ転送を行い、VHD言語体系の多彩なプレーヤーコントロールコマンド、ステータス情報、アドレス情報などを組み合わせ、プログラムすることが、BASIC上、またはマシン語でも可能です。

X1シリーズ以外のパソコンも、RS-2

32Cシリアル転送で楽しめます。

⑤ ボイスミックス機能、ビデオ切換、分配も可能

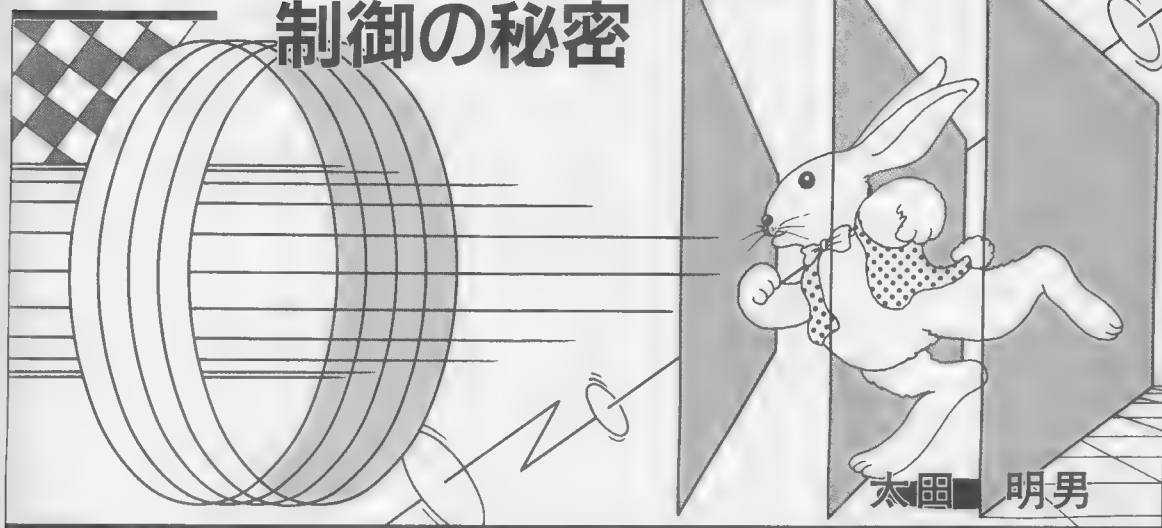
内蔵ボイスシンセサイザー（音声合成）とビデオディスクプレーヤー、さらにパソコンの音声をミックスして出力でき、オーディオシステムで迫力あるシミュレーションが楽しめます。また、ビデオ信号も2入力2出力で、パソコン連動で入力分配や切り換えが可能です。



シャープVHDプレーヤーVP-2400

第14章

コンピュータによる 制御の秘密



第12章では、新しい情報パッケージメディアであるビデオディスクとパソコンの結合の必然性、効果などについて述べましたが、この章ではコンピュータでビデオディスクをコントロールするために、実際にどのような情報をプレーヤーからパソコンに伝送し、また逆に、どのようにしてプレーヤーをコントロールしているかなどについて、VP-2400、VO-20PCとX1を用いたインターアクティブビデオディスクシステムについて、具体的に述べます。

1. クイックランダムアクセスとアドレスデータ

VHD方式ビデオディスクの再生回転数は、毎分900回転で、片面に60分（1時間）の記録時間、トラック数では $900 \times 60 = 54,000$ トラックとなります。

1回転にTV信号2フレーム（4フィールド）を記録、また各フィールドの垂直帰線期間にチャプター、タイムおよびページのアドレス情報が記録されています。すなわち、1回転には4回のアドレス情報となっています。

このアドレス情報の利用と、各種特殊再生ができる電子トラッキング方式の採用により、任意のア

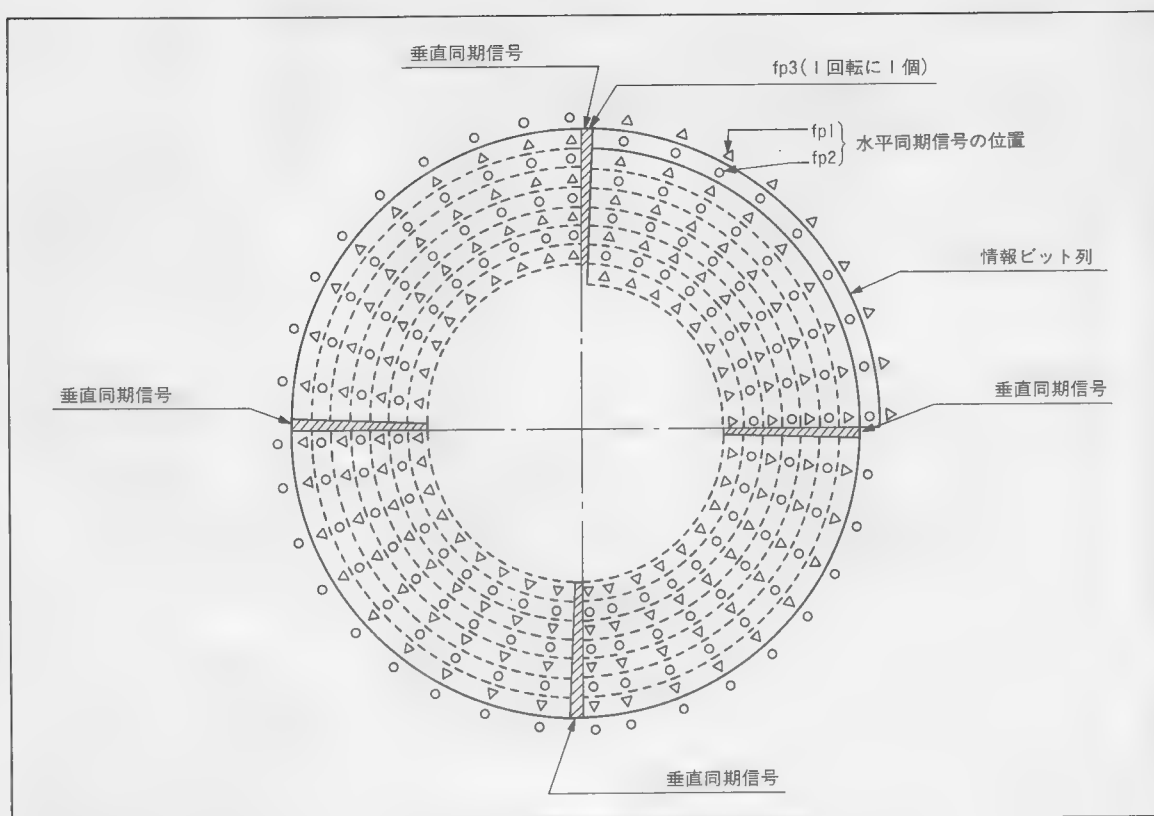


〔写真14-1〕シャープインターアクティブビデオディスクシステム

ドレスを探し出すランダムアクセスが可能であり、さらに指定の個所から指定の時間だけ再生するなど、種々のプログラム再生も可能となります（図14-1、14-2）。

なかでもランダムアクセスサーチは重要な機能です。次にアクセスのスピードについて考えてみましょう。

アドレス情報は29ビットから成り、そのクロック周波数が597kHzであるから、 $48.6\mu\text{sec}$ で1ブロックのアドレス情報となります。したがって、この間センサーは、同一トラック上にいる必要があり、1時間のプログラム上を横切る時間は2.6秒



〔図14-1〕信号の記録パターン

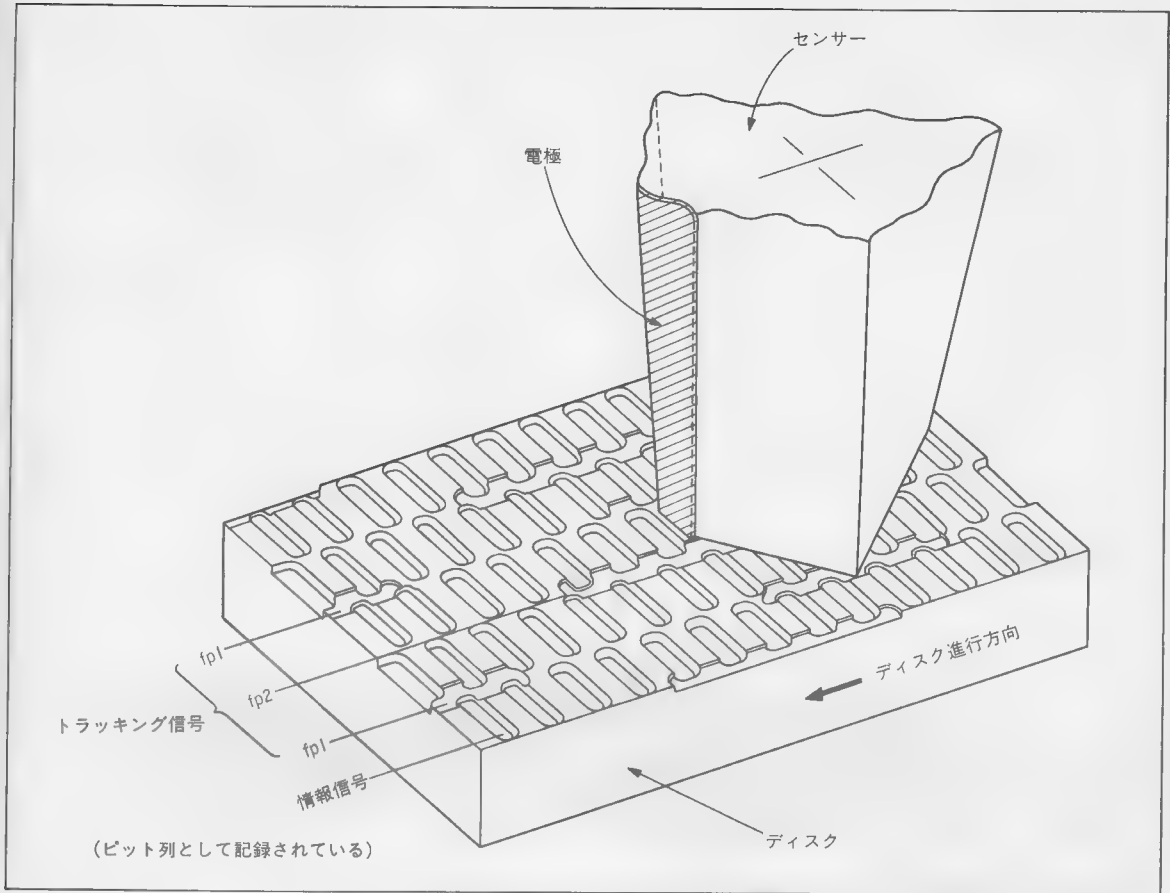
となります。実際には、ディスクの偏心やひとつのトラックのアドレス情報の途中から読み始めるなど、完全なアドレス情報を読み取れるチャンスは少なくなり、1時間のプログラムを横切る間に、約20回アドレス情報を読取ることができます。

以下に、図14-3のフローチャートを基に、ランダムアクセスの実際について、もう少し詳しく説明します。

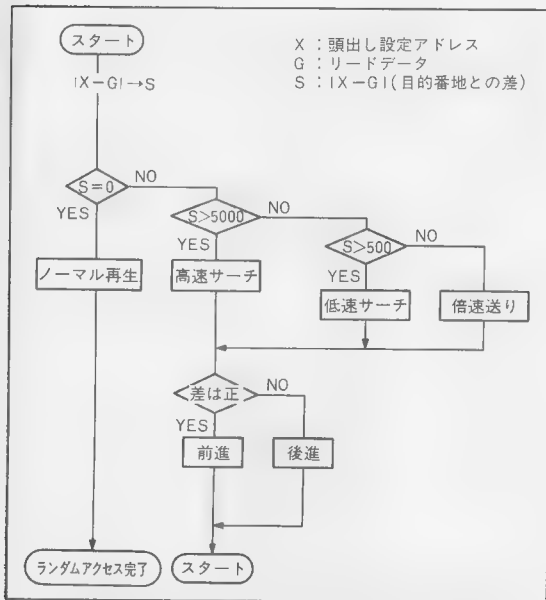
まず、キー入力等により設定されたアドレスをメモリーXに記憶させておき、ピックアップから読み込んだリードデータGと設定データXとを比較演算し、その差によりピックアップアームを移動させています。

たとえば、目的番地との差が5,000トラック以上ある時には、高速サーチ（ノーマル再生時の1000

～1200倍、1時間のプログラム区間を約3秒で横切る速さ）で送ります。この速さで横切っても、2,000～3,000トラックおきぐらいには、アドレス信号が読み取れます。アドレス差が5,000トラック以内に入ったら、サーチスピードを $\frac{1}{4}$ に減速して送り、500トラック以内に入ったら倍速送りにし、スライドモーターによる送りは止めてしまいます。この状態で、目的のアドレスまでの差分だけキックパルスを出し、センサーを送り、目的のアドレスであるか否かを確認し、一致した場合は、ビデオ、オーディオのミュートを解除し、ノーマル再生にしています。ランダムアクセス中は、アドレスの差が正であるか負であるかにより、ピックアップを動かす方向を順方向、逆方向にコントロールしています。



〔図14-2〕ディスクとセンサーの説明図



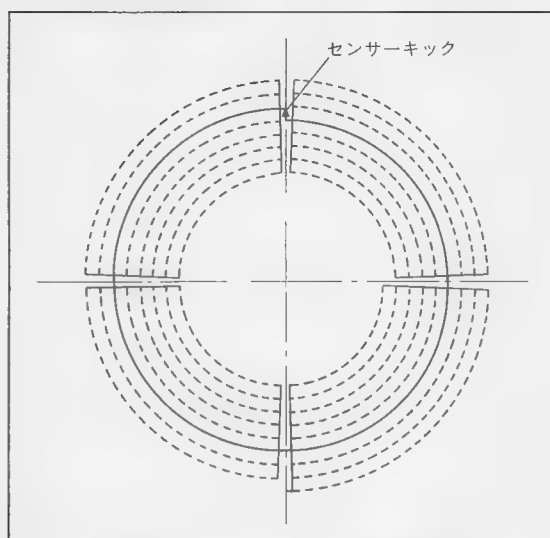
〔図14-3〕ランダムアクセスフローチャート

2.VHD PC型の多彩なトリックプレー

VHD方式ビデオディスクプレーヤーは、多彩なトリックプレーが楽しめます。

その秘密は、1周（1トラック）当たり、4フィールド記録されていることが、非常に有利となります。それでは、多彩なトリックプレーについて考えてみましょう。

VHD方式は、センサーで再生する方式であり、その針圧は約80mgと軽く、しかもディスクに溝がないため、センサーの半径方向への移動が容易で、種々の特殊再生ができます。その基本となるストップモード再生について説明します。



〔図14-4〕 ストップ・モード再生

① ストップモード再生

VHD方式は、1周に4フィールド、しかも半径方向に垂直同期信号が放射線状に並んでいます。

したがって、1回転ごとに1回、テレビ画面上で見えない期間、すなわち垂直帰線期間にセンサーをキックし、1トラック戻すことによって、映像が乱れることなく連続して再生できます（図14-4参照）。

このセンサーキックには、図14-5のような正負のパルス、つまりセンサーキックパルスとプレーキパルスを合成した形のパルスをトラッキングコントロールコイルに印加し、1トラックずつ正確にキックしています。

ストップモード再生時には、4フィールドの映像を繰り返し再生することになり、動き

のある映像では、画面がブレてしまいます。

そこで、VHD方式では、静止画再生する映像については、あらかじめ記録時に4フィールドとも同じ映像を記録しておくこと（エクストラディスクと呼ぶ）で、完全な静止画を得ることができます。

② 静止コマ送り、スローモーションモード再生

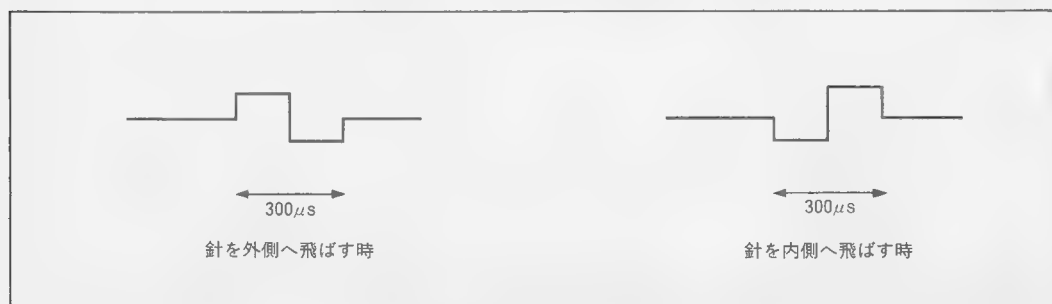
前述のストップモード再生で、1コマずつ順方向、逆方向にキックし静止コマ送りができ、さらにストップモード再生とノーマル再生を一定の割合で繰り返せば、スローモーション再生になります。

たとえば、ストップモード再生とノーマル再生を1回転ごとに交互に繰り返せば、 $\frac{1}{2}$ スローモーションであり、同一トラックで4回転ストップモードを繰り返し、次のトラックへ進めて再び4回転繰り返せば $\frac{1}{5}$ スローモーションとなる。

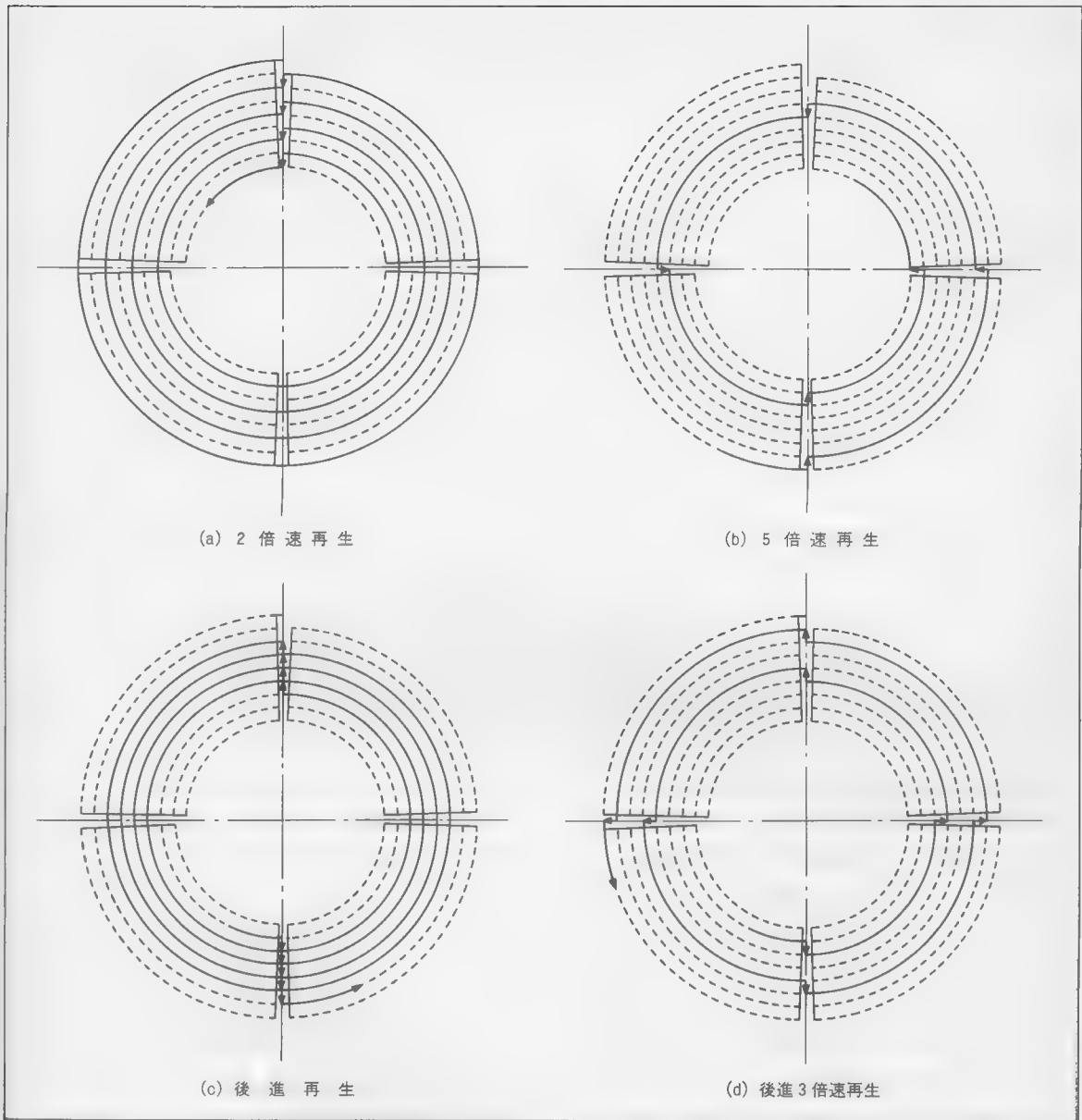
すなわち、各トラックでストップモードを n 回繰り返せば、 $\frac{1}{(n+1)}$ スローモーションモードになります。

③ クイックモーションモード再生

スローモーションモードと逆に、次のトラックにセンサーを移動させることが基本となり、1回転に1回、次のトラックへセンサーをキックすると2倍速くなります。このモードでは、1回転に n 回順方向にキックすると $(n+1)$ 倍速の順方向クイックモーション、



〔図14-5〕 キックパルス



〔図14-6〕クイックモーションモード

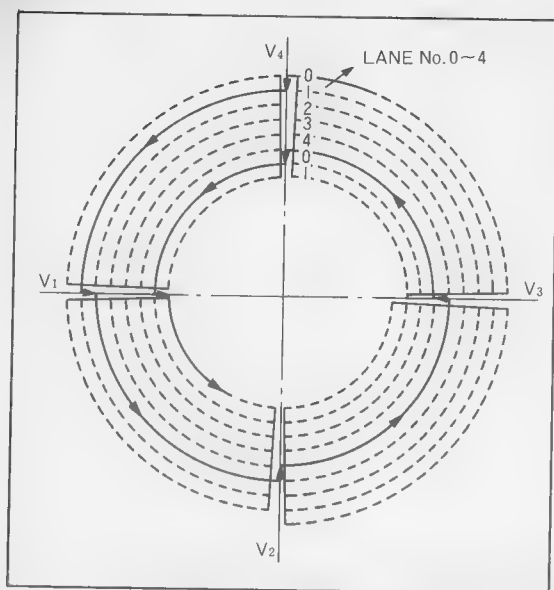
また逆方向については、たとえば、逆方向に3回キックで2倍速の逆方向クイックモーションとなり、 n 回逆方向にキックすると $(n-1)$ 倍速の逆方向クイックモーションとなります(図14-6参照)。

以上の各種トリックプレーの応用として、各垂直帰線期間でのセンサーキック方向、位置をパソコンから指定し、種々のパターンで

再生する(キックパターン再生)こともでき、映像編集などに利用できます。

④ マルチレーンモード再生

1トラックに複数のストーリーを持つ映像を記録し、前述のセンサーキック機能を組み合わせると、パソコンからの指令によりある場面から別の場面へランダムアクセスよりも



〔図14-7〕 キープレーン再生

速く、瞬時に切り換えることができます。これをマルチレーン機能といいます。

たとえば、自動車で市街地を走行し交差点にさしかかった場面で、直進、右折および左折した場合のシーンを同時にマルチレーンに記録しておき、パソコンからのコントロールで、右折するとその映像シーンに瞬時に切り換えたり、あるいは、複数車線の道路を走行している場合の右側、左側、中央の車線の走行シーンをマルチレーンで記録しておき、瞬時に別の車線に切り換えることもできます。さらに爆発のシーンを別のレーンに記録しておけば、自動車レースゲームをリアルな映像で実現できます。

この一例を、図14-7に示します。

3. インターアクティブシステムの情報の流れ

クイックランダムアクセスや多彩なトリックプレーを有効に使い、AVC対応パソコンとの関係で新情報システムを構成することがわかりました。

それでは、このシステムにおいて、各機器間での情報の流れはどうなっているのでしょうか。これ

を図14-8に示します。

システム構成上重要な情報は、映像、音声メディアとなりますが、次のものが主なものでしょう。

① 〈ビデオディスクプレーヤー〉からの情報

- (1) 映像、音声
- (2) VHD/AHD言語プログラム（コマンド、データ、ディスクインフォメーションなど）
- (3) アドレス情報
- (4) ステータス情報

② 〈AVC対応パソコン：パソコンテレビ〉からの情報

- (1) 映像、音声
- (2) キャラクター、グラフィック、パソコンサウンド
- (3) プレーヤーコントロールコマンド
- (4) インターフェースコントロールコマンド

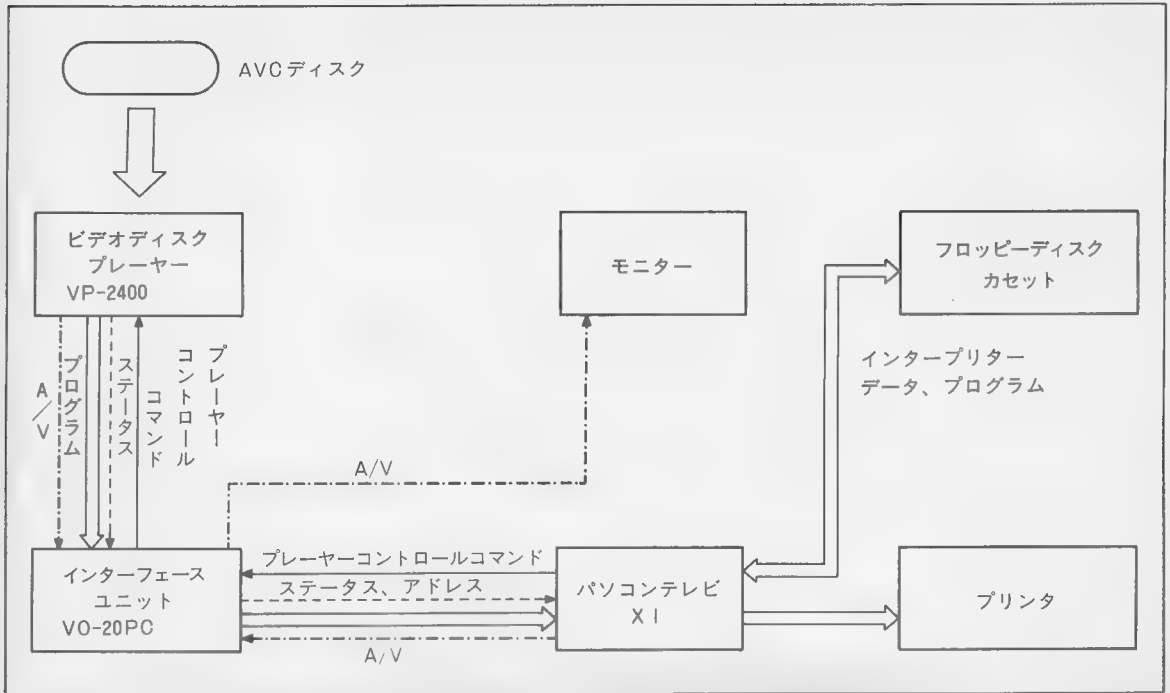
③ 〈仲介者インターフェースユニット〉の役目と情報

- (1) ビデオディスクプレーヤーとパソコンの仲介者としてお互いのバッファの役目と通訳。
- (2) 映像、グラフィックや音声情報をミックス、切り換えを行い出力する。
- (3) もちろんPCGやPSGなどを持つことにより、新しいキャラクターやグラフィック、サウンド情報をここで作り、出力することができます。VO-20PCは、任意語音声合成を内蔵しています。

4. プレーヤーからパソコンに伝送するデータ

① ディスク再生アドレス情報

ディスクに記録されているチャプター、タイムおよびページアドレス信号（29ビット）のうち、アドレスデータ部24ビットにヘッダー1バイトとタミーデータを3バイト付加し、パソコンからの要求命令（REQ）に応じて



〔図14-8〕 インターアクティブディスクシステムの情報の流れ

伝送します（図14-9 参照）。

② VHD/AHDステータス情報

再生、停止、スチルなどのプレーヤーステータス情報（16ビット）、VHD/AHDシステムステータス（16ビット）、インターフェースステータス（16ビット）から、インターフェースにて7バイトの情報に合成し、パソコンに伝送します（図14-10参照）。

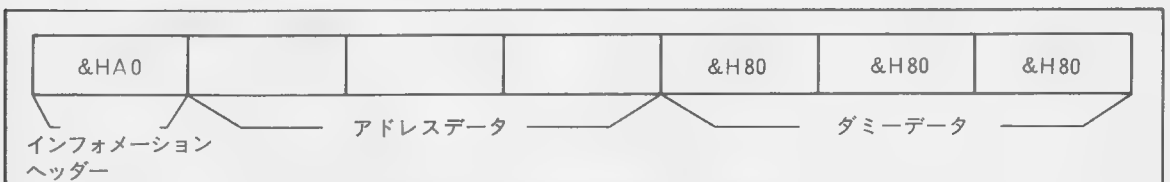
③ イベントトリガー情報

トリガー送信要求コマンド（ON ADR. TRIG.；～になったらトリガー信号を送信する）によって設定されたアドレスと、プ

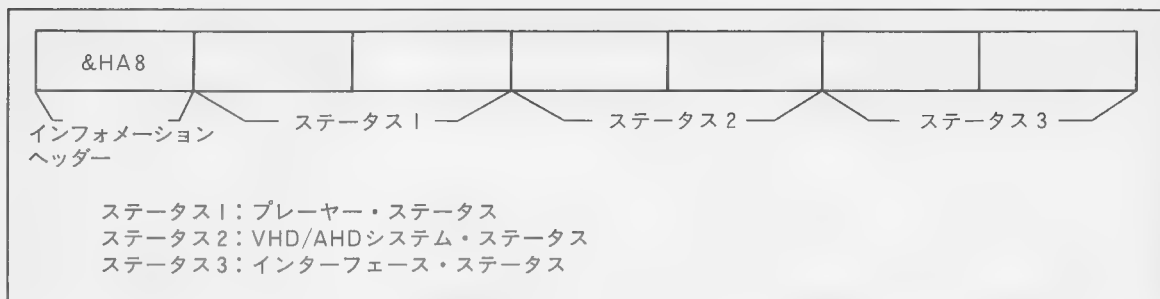
レーヤーの再生位置アドレス（チャプター、タイム、ページ）を比較し、条件が満たされた時点で、パソコンヘトリガー信号を伝送します（図14-11参照）。

④ VHD/AHD言語データ

VHD/AHD標準言語で作られた、プログラムやデータが記録されたインターアクションディスク（VHDPCマーク付）を再生のとき、インターフェースユニットにて、フレミングコード検出およびハミングコードによるエラー訂正を施した後、1ブロック7バイトの情報としてパソコンに伝送します。



〔図14-9〕 ディスク再生アドレス情報



〔図14-10〕VHD/AHDシステムステータス情報



〔図14-11〕イベントトリガー情報

5. パソコンからVHD/AHDシステム機器に伝送するデータ

パソコンからシステムをコントロールするコマンドの種類は、次のようになります。

① プレーヤーコントロールコマンド

プレーヤーの再生、停止、サーチ、スローモーションなどの基本モードのコントロールの他、瞬時に数トラックをジャンプするスキップ、あるいは1トラック内に複数の映像が特殊記録され、レーン切換コントロールにより瞬時に映像切換ができるキープレーンなどの特殊なコントロールもできます。

プレーヤーコントロールコマンド一覧は、表14-1に示します。

② プレーヤー情報要求コマンド

プレーヤーで再生中のディスクアドレス情報（ディスク再生位置：チャプター、タイム、

ページ）や、プレーヤーの状態（停止、再生、スチルなど）を示すステータス情報を要求することができます。

また、前述のイベントトリガー情報を、プレーヤーに伝送させるための条件設定用コマンドも含まれます（ON ADR. TRIG. ; ~ になったらトリガー信号を送信する。表14-2参照）。

③ インターフェースユニットコントロールコマンド

インターフェースユニットの音声・映像出力切換等のコントロールができます（表14-3参照）。

④ AHDシステムコントロールコマンド

AHD・PCMデジタルオーディオデコーダ（VO-20A）、デジタルイメージデコーダ（VO-20V）とシステム化した場合の、AHD音声・映像の出力切換などのコントロールができます（表14-4参照）。



〔表14-1〕プレーヤーコントロールコマンド

機能	コマンド	備考
再生(PLAY)	P	
取出し(EJECT)	E	
チャプターサーチ (CHAPTER SEARCH)	O**	0 ≤ ** ≤ 99 (**は可変長)
タイムサーチ (TIME SEARCH)	T*1*2*3*4	*1*2: 分 0 ≤ *1*2 ≤ 59 (*1*2は可変長) 0分のときは省略可 *3*4: 秒 0 ≤ *3*4 ≤ 59 (0分のときは可変長) それ以外は固定長
ページサーチ (PAGE SEARCH)	G*****	0 ≤ ***** ≤ 53999 (*****は可変長)
再生速度指定(SPEED SELECT)		
順方向再生	S+***	0 ≤ *** ≤ 255
逆方向再生	S-***	(***は可変長0のときは静止/コマ送り)
順方向スロー再生	S+1/***	2 ≤ *** ≤ 255
逆方向スロー再生	S-1/***	(***は可変長)
デジタル表示切換え		
デジタル表示消去(DISPLAY OFF)	I0	
チャプター表示(CHAPTER DISPLAY)	IC	
タイム表示(TIME DISPLAY)	IT	
ページ表示(PAGE DISPLAY)	IG	
プレーヤーボタン操作可(KEY ENABLE)	U0	
プレーヤーボタン操作不可(KEY DISABLE)	U1	
音声出力ミュート制御		
強制ミュート(MUTE)	M0	
強制ミュート解除(RELEASE)	M1	
標準再生(NORMAL)	M2	
映像出力ミュート制御		
強制ミュート(MUTE)	M3	
強制ミュート解除(RELEASE)	M4	
標準再生(NORMAL)	M5	
スキップ(SKIP)		
順方向飛び越し	J+***	0 ≤ *** ≤ 255
逆方向飛び越し	J-***	(***はページ数で可変長)
二重音声切換え		
音声A+B	B0	
音声A	B1	
音声B	B2	
キープレーン切換え (KEEP LANE)	L#1#2	#1: (総レーン数-1)の値の16進数 #2: レーン指定(0~#1の数のいずれか)
ディスクモードコントロール(DISC MODE CONTROL)		
オートスチル可 (AUTO STILL ENABLE)	D0	
オートスチル不可 (AUTO STILL DISABLE)	D1	
エクストラ可 (EXTRA ENABLE)	D2	
エクストラ不可 (EXTRA DISABLE)	D3	
~になったら~を実行(AT ADR. THEN~)		
チャプター~になったら 後続コマンドを実行	AC***: コマンド	*は+、-、=のいずれか(+は省略可) コマンドはAC、AT、AGを除くコントロール コマンドです。
タイム~になったら 後続コマンドを実行	AT*****: コマンド	
ページ~になったら 後続コマンドを実行	AG*****: コマンド	
AC、AT、AGコマンドの設定をキャンセル (AT ADR. THEN~CANCEL)	A0	

*可変長とは、たとえば*05*と入るときは*0*を省略して*5*と表現できるものです。固定長とは、桁数どおり表現しなければならないものです。

〔表14-2〕プレーヤー情報要求コマンド

	機 能	コマンド	備 考
プレーヤー情報要求コマンド	アドレスリクエスト(ADR. REQ.)		
	チャプターアドレスリクエスト (CHAPTER ADR. REQ.)	RC	
	タイムアドレスリクエスト (TIME ADR. REQ.)	RT	
	ページアドレスリクエスト (PAGE ADR. REQ.)	RG	
	ステータスリクエスト(STATUS REQ.)		
	プレーヤーステータスリクエスト	R1	
	システムステータスリクエスト	R2	
	インターフェースステータスリクエスト	R3	
	～になったらトリガー信号を送信(ON ADR. TRIG.)		
	チャプター～になったら トリガー信号を送信	OC***¥	¥は+、-、=のいずれか(+は省略可)
	タイム～になったら トリガー信号を送信	OT*****¥	
	ページ～になったら トリガー信号を送信	OG*****¥	
	OC、OT、OGコマンド可 (ADR. TRIG. ENABLE)	OEA	
	OC、OT、OGコマンド不可 (ADR. TRIG. DISABLE)	ODA	

〔表14-3〕インターフェースユニットコントロールコマンド

	機 能	コマンド	備 考
インターフェースユニットコントロールコマンド	ディスクデータ送信可 (ENABLE TO SEND)	RP	
	ディスクデータ送信不可 (DISABLE TO SEND)	RD	
	インターフェースユニット制御不可	H00	
	インターフェースユニット制御可	H01	
	映像1/2出力 端子の出力切換え(VIDEO SWITCH)		
	映像1入力 端子の信号を出力	V0	
	映像2入力 端子の信号を出力	V1	
	音声出力 端子の出力切換え(AUDIO SWITCH)		
	ディスク音声入力 端子の 入力信号を出力	W0	
	コンピュータ音声入力 端子の 入力信号を出力	W1	
	ディスク音声入力 端子と コンピュータ音声入力 端子の 入力信号を出力	W2	

〔表14-4〕AHDシステムコントロールコマンド

	機 能	コマンド	備 考
	AHDデコーダ制御可	XH01	
	AHDデコーダ制御停止	XD0	
	AHD音声切換え (AUDIO CHANNEL SELECT)	XA #1 #2 #3	#1: 出力チャンネル(1または2) #2 #3: 音声伝送チャンネル(ビット対応)

AHDシステムコントロールコマンド	AHD映像出力コントロール (FADE CONTROL)	XF #1#2#3	#1: 映像出力フレーム番号(1または2) #2: 切換え時間(0のみ) #3: 実行指定(0またはF)
	AHD映像信号取込み不可	X10	
	AHD映像信号取込み可	X11	
	AHD音声出力ミュート制御		
	強制ミュート(MUTE)	XM0	
	強制ミュート解除(RELEASE)	XM1	
	標準再生(NORMAL)	XM2	
	AHD映像出力ミュート制御		
	強制ミュート(MUTE)	XM3	
	強制ミュート解除(RELEASE)	XM4	
	標準再生(NORMAL)	XM5	
	AHD映像入力選択 (PICTURE SELECT)	XP #1#2	#1: 映像伝送チャンネル (1: 3チャンネル) #2: 書き込みフレーム番号 (2: 4チャンネル)
	AHDデコーダーボタン操作可	XU0	
	AHDデコーダーボタン操作不可	XU1	

6.データ、コマンド伝送について

データ、コマンドの伝送方法には、シリアル伝送とパラレル伝送があります。

シリアル伝送とは、1本のデータ転送ケーブルでデータを直列に伝送する方式であり、たとえば、8ビットのデータを転送する場合、1ビットずつ8回に分けて転送します。

パラレル伝送とは、複数のデータ転送ケーブルでデータを同時に並列に転送する方式であり、一般に高速のデータ転送が可能です。

シャープインターフェースユニットVO-20

PCは、シリアルインターフェースとパラレルインターフェース機能のどちらも装備していますので、パソコン側のインターフェースに合わせていずれかを選択して使用できます。

① シリアルインターフェースについて

シリアルインターフェースの通信規格は、表14-5に示します。

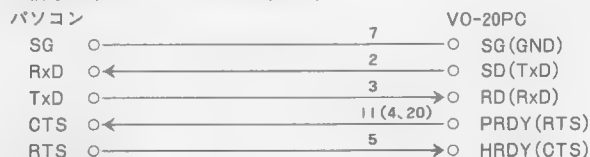
② パラレルインターフェースについて

パラレルインターフェースの通信規格は、表14-6に示します

〔表14-5〕シリアルインターフェース通信規格

- (1) データ型式 ビットシリアル
 (2) 信号速度 9600ボー
 (3) キャラクタ構成 スタートビット 1
 データビット 8 (パリティなし)
 ストップビット 1

- (4) データ信号型式 RS-232C準拠
 ※信号入力はTTLレベルも可能です。

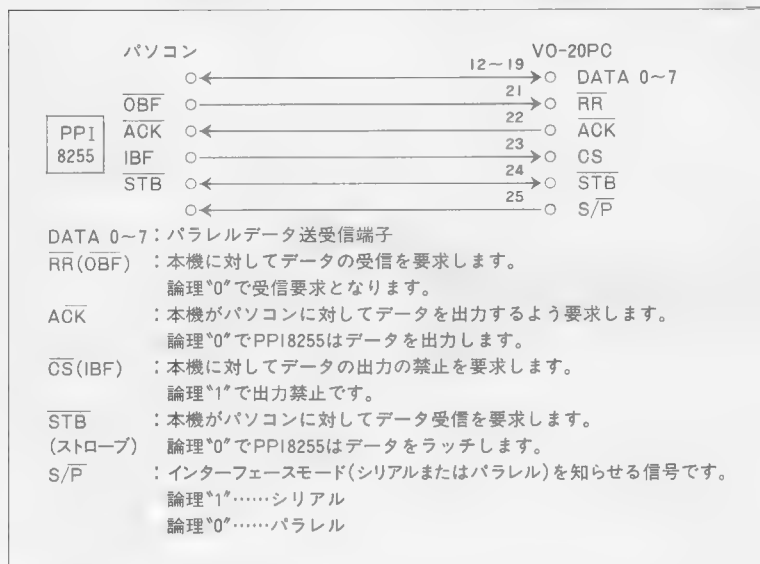


各信号機能

SG: 信号アース
 SD (TxD): 送信端子 (5V < スペース < 15V)
 (送信データ) (-15V < マーク < -5V)
 RD (RxD): 受信端子 (2.4V < スペース < 15V)
 (受信データ) (-15V < マーク < 0.4V)
 PRDY (RTS): 送信要求 ON: パソコンを送信状態にする。(5V < ON < 15V)

(プレーヤーレディ信号)	OFF: パソコンを送信不可状態にする ($-15V < OFF < -5V$)
HRDY (OTS): 送信可	ON: データ送信可 ($2.4V < ON < 15V$)
(ホストレディ信号)	OFF: データ送信不可 ($-15V < OFF < 0.4V$)

〔表14-6〕パラレルインターフェース通信規格



7.ボイスシンセサイザーコマンド

VHDPcインターフェースVO-20PCのボイスシンセサイザー(音声合成)をパソコンでプログラムを組むことにより、任意の日本語を合成、発声し楽しめます(表14-7参照)。

プログラムで発声できる音声としては、次に示す(1)~(4)の音節データがあります(表14-8 音声コード表参照)。

(1) 日本語基本音節101種(あ、い、う……)

(2) 外来語用音節8種(ディ、デュ、ファ、……)

(3) 擬音3種

(4) 無音(ポーズ)3種

また、各音節に対して長さ、強さ、高さをおのの4段階ずつ設定できるので、好みの音声を自然に近いイントネーションで合成し、出力することができます。この機能は、言葉、音声が無限にあるため、パソコン、おもちゃ、ゲーム、学習機など多くの分野への幅広い応用が可能です。

〔表14-7〕ボイスシンセサイザーコマンド

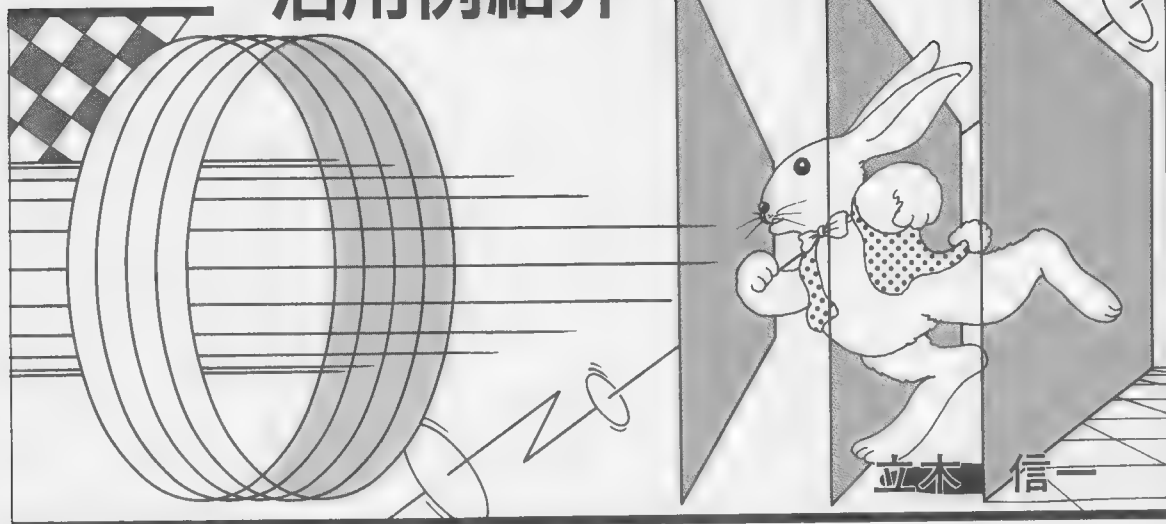
	機 能	コマンド	備 考
ボ イ ス シ ン セ サ イ ザ ー	ボイスシンセサイザー	@V [1][2][1][2]……[1][2] 16字以内	[1]、[2]はアスキー(ASCII)キャラクタ [1]: 音声パラメーター [2]: 音声コード

〔表14-8〕 音声コード表

下位 上位	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
4	テスト a	あ i	い u	う e	え o	お —	—	—	—	か ka	き ki	く ku	け ke	こ ko	—	—
5	—	さ sa	し si (shi)	す su	せ se	そ so	—	—	—	た ta	ち ti (chi)	つ tu (tsu)	て te	と to	—	—
6	—	な na	に ni	ぬ nu	ね ne	の no	—	—	—	は ha	ひ hi	ふ hu (fu)	へ he	ほ ho	—	—
7	—	ま ma	み mi	む mu	め me	も mo	—	—	—	や ya	(い i)	ゆ yu	(え e)	よ yo	—	—
8	—	ら ra	り ri	る ru	れ re	ろ ro	—	—	—	わ wa	(い i)	(う u)	(え e)	(を o)	—	—
9	—	ん n	—	—	—	—	—	—	—	が ga	ぎ gi	ぐ gu	げ ge	ご go	—	—
A	—	ざ za	じ zi (ji)	ず zu	ぜ ze	ぞ zo	—	—	—	だ da	(ぢ zi (ji))	(づ zu)	で de	ど do	—	—
B	—	ば ba	び bi	ぶ bu	べ be	ぼ bo	—	—	—	ぱ pa	ぴ pi	ぷ pu	ぺ pe	ぽ po	—	—
C	—	きゃ kya	—	きゅ kyu	—	きょ kyo	—	—	—	しゃ sha (sha)	—	しゅ shu (shu)	—	しょ sho (sho)	—	—
D	—	ちゃ cha (cha)	—	ちゅ chu (chu)	—	ちよ cho (cho)	—	—	—	にゃ nyu (nyu)	—	にゅ nyu (nyu)	—	にょ nyo (nyo)	—	—
E	—	ひゃ hya	—	ひゅ hyu	—	ひょ hyo	—	—	—	みゃ mya	—	みゅ myu (myu)	—	みょ myo (myo)	—	—
F	—	りゃ rya	—	りゅ ryu	—	りょ ryo	—	—	—	ぎゃ gya	—	ぎゅ gyu	—	ぎょ gyo	—	—
0	—	じゃ zya (ja)	—	じゅ zyu (ju)	—	じょ zyo (jo)	—	—	—	(ぢゃ zya (ja))	—	(ぢゅ zyu (ju))	—	(ぢょ zyo (jo))	—	—
1	—	びゃ bya	—	びゅ byu	—	びょ byo	—	—	—	ぴゃ pya	—	ぴゅ pyu	—	ぴょ pyo	—	—
2	—	ディ di	デュ du	ファ fa	ティ tyi	チェ che	ウォ wo	ジェ je	フィ fi	—	—	—	—	—	—	—
3	—	ブザー音 * a * b * c			—	—	—	—	—	短い 、	中 ／	長い ／／	—	—	—	停止

テスト：上記表の「あ～無音」まで連続発声します。 停止：発声中の言葉を停止します。

第15章 活用例紹介



ビデオディスクとコンピュータの組み合わせでなにができるのか、おわかりになりましたか。ここでは、BASICによるビデオディスクシステムのコントロールの説明と簡単な活用例を紹介します。コントロールの方法をマスターすることにより、自分なりの映像編集やゲームの作成が楽しめます。

それでは、

1. 機器のセッティング
2. システム起動のしかた
3. VHDシステムのコントロールのしかた
4. 活用例

の順に説明していきます。機器のセッティングにあたっては、各機器の取り扱い説明書も熟読してください。

1. 機器のセッティング

使用する機器は、

プレーヤー……

シャープVHDP CプレーヤーVP-2400

パソコン……

シャープパソコンテレビX1、X1ターボシリーズ

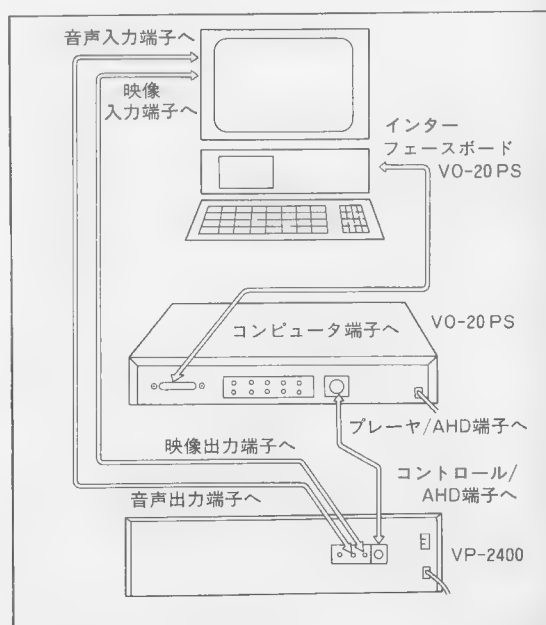
インターフェースユニット……

シャープビデオディスクインターフェースユニットVO-20PC

インターフェースカード……

シャープVHDコントローラーボードVO-20PS

パソコンには、X1またはX1ターボシリーズ



〔図15-1〕 パソコンとビデオディスクプレーヤーの接続

なら、全機種使用できます。

また、パソコンのI/Oスロットに挿入するインターフェースカードは、VO-20PSの他にRS-232Cカード(CZ-8RS)でもかまいません。

プレーヤとパソコンの間に、インターフェースユニットが入る理由は、もうおわかりでしょうか。

このインターフェースユニットは、プレーヤーとパソコン間の通訳、すなわちコマンド変換が主な仕事ですが、他に音声や映像の切り換えスイッチ回路や音声合成回路を内蔵していますので、インターフェースユニットをパソコンの周辺機器としても利用できます(図15-1参照)。

音声や映像ケーブルの接続は、これらの機能の利用方法により、いろいろな組み合わせが考えられますが、ここでは、簡単にケーブル2本ですませます。

2. システムの起動のしかた

セッティングが終わったら、各機器の電源を入れます。パソコンにHuBASICをロードし、起動させます。

さらに、VHDコントロールプログラム“PS.BAS”をロードし、CLEAR、DEFUSRの定義やインターフェースボードのイニシャライズのため、一度RUNします。

RUN “PS.BAS”

リスト15-1、15-2に、VHDコントロールプログラム“PS.BAS”、“PS.OBJ”を示します。

この18行からなるBASICプログラムと、行番号30でロードされる機械語プログラムPS.OBJ*1により、簡単にビデオディスクインターフェースユニットとパソコン間のデータのやりとりが行えます。したがって、ユーザ(自分)が、プログラムを作る場合、PS.BASに含まれる

“RSO”

“G”

“C”

“T”

“PS”

“SS”

“IS”

“VO”

という名の8個のサブルーチンのなかから、コマンドの転送や情報の取り込みなどに応じて、必要なサブルーチン呼び出すことになります。

そのため、ユーザーのプログラムは190行以降に書くことになります。180行以前は、通常見る必要がありませんので、リストを見る時に目ざわりにならないように、190行以降のリストを表示するように、ファンクションキーに、

[リスト 15-1] “PS.BAS”

```

10 /      ***** PS.BAS *****
20 INIT:  CLEAR &HE900
30 IF MEM$(&HEB38,6)<>"PS.OBJ" THEN LOADM "CAS:PS.OBJ"
40 DEF USR=&HE906
50 A$="H01": "RSO": "RSO": A$="RD": "RSO": GOTO 180
60 /-----
70 LABEL "RSO": MEM$(&HE913,16)=A$:CALL &HE903:RETURN
80 LABEL "C":  A$=USR("RC"):  A=VAL(A$):RETURN
90 LABEL "T":  A$=USR("RT"):  A=VAL(A$):RETURN
100 LABEL "G": A$=USR("RG"):  A=VAL(A$):RETURN
110 LABEL "PS": A$=USR("R1")
120          B2$=MEM$(&HE926,2):B3$=MEM$(&HE928,2):RETURN
130 LABEL "SS": A$=USR("R2")
140          B4$=MEM$(&HE92A,2):B5$=MEM$(&HE92C,2):RETURN
150 LABEL "IS": A$=USR("R3")
160          B6$=MEM$(&HE92E,2):B7$=MEM$(&HE930,2):RETURN
170 LABEL "VO": MEM$(&HEF00,255)=V$+"!":CALL &HEB40:RETURN
180 /-----

```


“LIST190-” + CHR\$(13)

と入れておけば便利でしょう。

*1 この、PS.BAS、PS.OBJは、インターフェースユニットVO-20PCの取り扱い説明書に載っているPC.BAS、PC.OBJと同じ働きをしますが、機械語プログラム部が強化されているため、処理スピードが速くなっています。また、PS.BAS、PS.OBJでは、HUBASIC (CZ-8FB02) モードで動かす時に、ディップスイッチの切り換えの必要もありません。本書の活用例では、PS.BAS、PS.OBJを使用しますが、もちろんPC.BAS、PC.OBJでもかまいません。なお、PS.BAS、PS.OBJは、VHDインターフェースボードVO-20PSに同梱のカセットテープに入っています。

(リスト 15-2) “PS.OBJ”

ADRS.	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	CSUM
E900	C3	3A	E9	C3	BB	EA	C3	92	8C
E908	E9	00	00	00	00	00	00	00	DA
E910	00	00	00	00	00	00	00	00	F9
E918	00	00	00	00	00	00	00	00	01
E920	00	00	00	00	00	00	00	00	16
E928	00	00	00	00	00	00	00	00	11
E930	00	00	00	00	00	00	00	00	19
E938	00	00	3E	FF	32	34	E9	01	AE
E940	02	0C	ED	79	0C	ED	79	0E	1D
E948	05	ED	79	0E	07	ED	79	16	2D
E950	03	0E	01	3E	37	ED	79	15	3B
E958	20	FB	3E	40	ED	79	3E	4E	CC
E960	ED	79	3E	37	ED	79	0E	0B	A3
E968	3E	F1	ED	79	16	03	0E	09	16
E970	AF	ED	79	0C	ED	78	E6	04	C9
E978	20	13	3E	80	0D	ED	79	0C	D1
E980	ED	78	E6	04	28	07	15	20	1C
E988	E5	3E	FF	18	01	AF	32	33	C0
E990	E9	C9	F3	78	32	39	E9	ED	D7
E998	53	37	E9	F5	C5	D5	E5	3A	A2
E9A0	39	E9	4F	06	00	2A	37	E9	4A
E9A8	11	13	E9	ED	80	CD	FC	EA	EE
E9B0	A7	20	55	01	0A	0C	ED	78	31
E9B8	C8	6F	28	19	21	CE	56	28	8C
E9C0	7D	34	20	FB	0E	08	ED	78	70
E9C8	21	36	E9	35	28	07	3E	01	94
E9D0	32	35	E9	18	DE	CD	BB	EA	71
E9D8	CD	B2	EA	11	12	E9	21	FF	56
E9E0	FF	2B	DD	CB	00	46	DD	CB	89
E9E8	00	46	7D	B4	28	60	01	0A	DB
E9F0	0C	ED	78	CB	6F	28	EA	0E	A4
E9F8	08	ED	78	12	1B	3A	36	E9	D4
EA00	3D	32	36	E9	28	4D	18	D9	DE
EA08	01	01	0C	ED	78	CB	4F	28	A7
EA10	0A	3E	01	32	35	E9	01	00	94
EA18	0C	ED	78	CD	BB	EA	CD	B2	64
EA20	EA	11	12	E9	21	FF	FF	28	4A
EA28	DD	CB	00	46	DD	CB	00	46	EE
EA30	7D	B4	28	1A	01	01	0C	ED	88
EA38	78	CB	4F	28	EA	0E	00	ED	C1
EA40	78	12	1B	3A	36	E9	3D	32	97
EA48	36	E9	28	07	18	D9	3E	08	B7
EA50	32	35	E9	11	12	E9	1A	FE	AE
EA58	A8	C2	5E	EA	0E	07	FE	A0	A7
EA60	20	0F	0E	00	1B	1A	47	E6	E9
EA68	C0	FE	40	20	04	78	E6	F7	C9

EA70	12	11	12	E9	21	24	E9	06	AC
EA78	07	1A	CB	3F	CB	3F	CB	3F	A1
EA80	CB	3F	C6	30	FE	3A	FA	8A	26
EA88	EA	81	77	23	1A	E6	0F	C6	4C
EA90	30	FE	3A	FA	97	EA	81	77	55
EA98	23	1B	05	20	DC	3A	39	E9	1D
EAA0	4F	06	00	21	27	E9	ED	5B	58
EAA8	37	E9	ED	80	E1	D1	C1	F1	B3
EAB0	F8	C9	11	12	E9	3E	07	32	E1
EAB8	36	E9	C9	CD	FC	EA	A7	20	04
EAC0	02	18	19	01	01	0C	ED	78	50
EAC8	CB	47	28	F7	CB	57	28	F3	20
EAD0	0E	00	1A	ED	79	13	FE	0D	66
EAD8	28	E9	18	13	01	0A	0C	ED	FA
EAEO	78	CB	7F	28	F7	0E	08	1A	DB
EAE8	ED	79	13	FE	0D	20	ED	11	74
EAF0	13	E9	06	10	3E	0D	12	05	4E
EAF8	13	20	FB	C9	3A	34	E9	A7	D7
EB00	CC	3A	E9	AF	32	35	E9	3E	17
EB08	07	32	36	E9	11	13	E9	3A	92
EB10	33	E9	A7	28	0B	01	0A	0C	08
EB18	ED	78	CB	47	20	02	AF	C9	14
EB20	3E	01	C9	0E	00	00	00	00	21
EB28	00	00	00	00	00	00	00	00	13
EB30	00	00	00	00	00	00	00	00	1B
EB38	50	53	2E	4F	42	4A	04	23	F6
EB40	C3	54	EB	31	31	32	00	00	C1
EB48	00	00	00	00	00	00	00	00	33
EB50	00	00	00	00	F5	C5	D5	E5	AF
EB58	3A	34	E9	A7	CC	00	E9	AF	A5
EB60	21	00	EF	22	4B	EB	32	53	38
EB68	EB	21	43	EB	22	4D	EB	21	08
EB70	46	EB	22	4F	EB	3E	20	77	BD
EB78	23	77	23	77	AF	32	51	EB	B4
EB80	32	52	EB	2A	4B	EB	06	33	73
EB88	0E	30	7E	CD	96	EC	B8	20	56
EB90	16	11	51	EB	1A	B9	28	73	4C
EB98	4F	78	2A	4D	EB	77	23	22	68
EBA0	4D	EB	79	3C	12	18	6A	FE	0A
EBAB	27	28	12	FE	2F	28	0E	FE	55
EBB0	2A	28	0A	06	7A	0E	41	CD	93
EBB8	96	EC	B8	20	17	47	11	52	BE
EBC0	EB	1A	B9	28	46	4F	78	2A	C8
EBC8	4F	EB	77	23	22	4F	EB	79	5C
EBD0	3C	12	18	30	FE	2E	28	04	B6
EBD8	FE	2C	20	2B	21	4B	EB	34	C3
EBE0	CD	1D	EC	11	13	E9	3E	40	2C
EBE8	12	3E	56	13	12	13	21	4A	1C
EBF0	EB	7E	FE	40	20	03	3E	20	03
EBF8	77	2B	ED	A0	ED	A0	3E	00	EA
EC00	12	CD	03	E9	C3	69	EB	FE	CC
EC08	21	28	0D	21	53	EB	34	28	05
EC10	07	21	4B	EB	34	C3	83	EB	BF
EC18	E1	D1	C1	F1	C9	21	43	EB	00
EC20	7E	06	40	0E	0F	A1	07	07	9C
EC28	07	07	80	47	23	7E	A1	07	32
EC30	07	80	47	23	7E	A1	80	32	DE
EC38	49	EB	CD	65	EC	FE	00	C8	3C
EC40	11	46	EB	1A	C6	20	12	13	93
EC48	1A	FE	20	28	03	C6	20	12	8F
EC50	13	1A	FE	20	28	03	C6	20	99
EC58	12	CD	65	EC	FE	00	C8	3E	78
EC60	20	32	4A	EB	C9	21	A2	EC	4B
EC68	01	FF	02	11	46	EB	1A	ED	9F
EC70	A1	28	0A	AF	BE	28	04	79	41
EC78	B0	20	F3	3D	C9	13	1A	ED	47
EC80	A1	20	08	13	1A	ED	A1	28	18
EC88	06	03	2B	03	2B	18	DC	13	DD
EC90	7E	32	4A	EB	AF	C9	B9	FA	8C
EC98	9F	EC	B8	F2	9F	EC	47	0E	99
ECA0	04	C9	61	20	20	41	69	20	C4
ECA8	20	42	75	20	20	43	65	20	73
ECB0	20	44	6F	20	20	45	68	61	C0
ECB8	20	49	6B	69	20	4A	68	75	2E
ECC0	20	4B	6B	65	20	4C	6B	6F	2D
ECC8	20	4D	73	61	20	51	73	69	42
ECD0	20	52	73	68	69	52	73	75	AC
ECD8	20	53	73	65	20	54	73	6F	65
ECE0	20	55	74	61	20	59	74	69	6C
ECES	20	5A	63	68	69	5A	74	75	C5
ECF0	20	5B	74	73	75	5B	74	65	E7
ECF8	20	5C	74	6F	20	5D	6E	61	8F

ED00	20 61 6E 69 20 62 6E 75	AA
ED08	20 63 6E 65 20 64 6E 6F	AC
ED10	20 65 68 61 20 69 68 69	A5
ED18	20 6A 68 75 20 6B 66 75	D2
ED20	20 6B 68 65 20 6C 68 6F	C8
ED28	20 6D 6D 61 20 71 6D 69	D7
ED30	20 72 6D 75 20 73 6D 65	F6
ED38	20 74 6D 6F 20 75 79 61	84
ED40	20 79 79 75 20 7B 79 6F	37
ED48	20 7D 72 61 20 81 72 69	21
ED50	20 82 72 75 20 83 72 65	40
ED58	20 84 72 6F 20 85 77 61	47
ED60	20 89 6E 20 20 91 67 61	FD
ED68	20 99 67 69 20 9A 67 75	74
ED70	20 9B 67 65 20 9C 67 6F	76
ED78	20 9D 7A 61 20 A1 7A 69	A1
ED80	20 A2 6A 69 20 A2 7A 75	B3
ED88	20 A3 7A 65 20 A4 7A 6F	C4
ED90	20 A5 6A 61 20 A9 64 65	99
ED98	20 AC 64 6F 20 AD 62 61	B4
EDA0	20 B1 62 69 20 B2 62 75	D2
EDA8	20 B3 62 65 20 B4 62 6F	D4
EDB0	20 B5 70 61 20 B9 70 69	F5
EDB8	20 BA 70 75 20 BB 70 65	14
EDC0	20 EC 70 6F 20 ED 68 79	29
EDC8	61 C1 68 79 75 C3 6B 79	D7
EDD0	6F C5 73 79 61 C9 73 68	E2
EDD8	61 C9 73 79 75 CB 73 68	F6
EDE0	75 CB 73 79 6F CD 73 68	10
EDE8	6F CD 63 79 61 D1 63 68	EA
EDF0	61 D1 63 79 75 D3 63 68	FE
EDF8	75 D3 63 79 6F D5 63 68	18
EE00	6F D5 6E 79 61 D9 6E 79	3A
EE08	75 DB 6E 79 6F DD 68 79	5A
EE10	61 E1 68 79 75 E3 68 79	5A
EE18	6F E5 6D 79 61 E9 6D 79	70
EE20	75 EB 6D 79 6F ED 72 79	9B
EE28	61 F1 72 79 75 F3 72 79	A6
EE30	6F F5 67 79 61 F9 67 79	9C
EE38	75 FB 67 79 6F FD 6A 61	AD
EE40	20 01 7A 79 61 01 6A 75	83
EE48	20 03 7A 79 75 03 6A 6F	9D
EE50	20 05 7A 79 6F 05 62 79	A5
EE58	61 11 62 79 75 13 62 79	F6
EE60	6F 15 70 79 61 19 70 79	1E
EE68	75 1B 70 79 6F 1D 64 69	28
EE70	20 21 64 75 20 22 66 61	81
EE78	20 23 74 79 69 24 63 68	EE
EE80	65 25 77 6F 20 26 6A 65	F3
EE88	20 27 7A 79 65 27 66 69	0B
EE90	20 28 2A 61 20 31 2A 62	2E
EE98	20 32 2A 63 20 33 27 20	FF
EEA0	20 39 2F 20 20 3A 2F 2F	EE
EEA8	20 3B 3F 20 20 3F 20 20	EF
EEB0	20 20 2A 41 20 31 2A 42	06
EEB8	20 32 2A 43 20 33 00 00	BS

3.VHDPCシステムのコントロールのしかた

① VHDシステムをコントロールする

プレーヤーおよびインターフェースユニットのコントロールは、次の形式で入力します。

—コマンド入力形式—

A\$ = [コマンド] “:” “RSO”

この文は、ダイレクトモードでも、行番号の後

に書いたRUNモードのどちらでも実行できます。

“RSO” というのはラベル名で、上の文ではGOSUBという文字が省略されています。

HuBASICでは、GOSUBの文字が省略できますが（IF文中など省略できない場合もある）、省略せずにかくと、

A\$ = “[コマンド]”: GOSUB “RSO”
となります。

A\$に入る[コマンド]には、多数のものがありますが、ここでは代表的なものだけ挙げます。

詳しくは、第15章の5項を参照して下さい。

A\$ = “P”: “RSO”

PLAY（再生）コマンドでこの文を実行すると、プレーヤーが再生を始めます。

A\$ = “C3”: “RSO”

チャプターサーチコマンドで、Cの後には数字の0～99がはいります。この例では、チャプター3を頭出しできます。

A\$ = “S+4”: “RSO”

スピードコントロールコマンドで、この場合は順方向の4倍速再生を実行します。

② 音声合成を実行させる

—コマンド入力形式—

V\$ = “[合成文字]”: “VO”

「こんにちは」としゃべらせるには、

V\$ = “KO, N, NI, CHI, W
A”: “VO”

とします。

③ 再生位置情報を取り出す

今ディスクのどのあたりを再生しているのか、という再生位置の情報を取り出すことができます。

—入力形式—

“[サブルーチン名]”

サブルーチンの“C”、“T”、“G”のどれかを呼び出すと、変数Aの値にサブルーチンを呼び出した時点のディスクの再生位置がはいります。

“C”: PRINT A

上の文を実行すると、画面にチャプター再生位置(チャプターアドレス)が画面に表示されます。

同じように、サブルーチン“T”ではタイムアドレス、サブルーチン“G”ではページアドレスが変数Aの値となります。

④ プレーヤーの動作状態をみる

プレーヤーの再生中、停止中、サーチ中等の情報が得られます。

—入力形式—
“PS”

プレーヤーの動作状態を調べるサブルーチン“PS”を呼び出します。プレーヤーの動作状態に対応した文字がB2\$とB3\$に入ります。

“PS”: PRINT B2\$, B3\$

ディスクの1面を再生中に、上文を実行すると

05 00

と表示されます。

1面で停止中の場合は、

05 FA

と表示されます。

なお、B2\$、B3\$は、次のような意味を持っています。

<B2\$>

01 1面AHD

04 1面VHD・PAL方式

05 1面VHD・NTSC方式

09 2面AHD

0C 2面VHD・PAL方式

0D 2面VHD・NTSC方式

<B3\$>

0X 再生中

1X キープレーン再生中

FX 再生停止中

Xは、再生モードなど状態で変わります。

4.活用例

それでは、これから五つほど活用例を紹介しましょう。

ビデオディスクを有効に使用するには、パソコンのスーパーインポーズ機能は極めて有効です。グラフィックの使い方次第で、楽しい画面ができます。あなたもいろいろプログラムして、ビデオプロデューサーやディレクターになってビデオクリエティブで楽しんで下さい。

サンプルごとにリストと、使用しているプレーヤーコントロールコマンドも挙げておきますので、参考にして下さい。

なお、リストは、前半のVHDシステムコントロールプログラム部分(リスト15-1)を省略して、行番号190番以下を掲載してあります。

① パソコンのキーボードをリモコンにする

パソコンのキーを早送りやスロー再生などのコントロールボタンに割り当てて、プレーヤーのリモコンとして使ってみましょう(リスト15-3、表15-1)。

プログラム名 “KEY PUSH”

プログラムを実行して、Zのキーを押すとプレーヤーは、逆方向の63倍速の再生をはじめます。Nのキーを押すとスチルし、Mのキーでは1倍速のノーマル再生を行います。

このように、このプログラムではキーボードの一番下の列のキーに、-63~+65まで再生スピードコントロール機能を割り当ててあります。これだけの機能では、プレーヤーのリモコンの方が多機能ですから、自分でアレンジし直してみして下さい。幸いパソコンのキーボードには、たくさんのキーがありますし、パソコンからプレーヤーをコントロールするコマンドも、サーチ命令やデジタル表示切り換え命令など豊富ですので、リモコンにできることは、パソコンからコントロールできるはずです。

もうひとつこのプログラムでは、プレーヤーの

〔リスト 15-3〕KEY PUSH

```

190 INIT : CRT 3: WIDTH 80
200   A$="P" : "RSO" : V$="133/"
210 /
220 K$=INKEY$ : IF K$="" THEN GOTO 220
230   FOR I= 0 TO 9 : DUM$=INKEY$ : NEXT
240 /
250 IF K$="Z" THEN A$="S-63" : "RSO" : GOTO 220
260 IF K$="X" THEN A$="S-15" : "RSO" : GOTO 220
270 IF K$="C" THEN A$="S-7" : "RSO" : GOTO 220
280 IF K$="V" THEN A$="S-2" : "RSO" : GOTO 220
290 IF K$="B" THEN A$="S-1" : "RSO" : GOTO 220
300 IF K$="N" THEN A$="S0" : "RSO" : GOTO 220
310 IF K$="M" THEN A$="S+1" : "RSO" : GOTO 220
320 IF K$="," THEN A$="S+2" : "RSO" : GOTO 220
330 IF K$="." THEN A$="S+5" : "RSO" : GOTO 220
340 IF K$="/" THEN A$="S+17" : "RSO" : GOTO 220
350 IF K$="_" THEN A$="S+65" : "RSO" : GOTO 220
360 IF K$=" " THEN A$="S+1" : "RSO" : GOTO 220
370 /
380 IF K$="A" THEN V$="A" : "VO" : GOTO 220
390 IF K$="I" THEN V$="I" : "VO" : GOTO 220
400 IF K$="U" THEN V$="U" : "VO" : GOTO 220
410 IF K$="E" THEN V$="E" : "VO" : GOTO 220
420 IF K$="O" THEN V$="O" : "VO" : GOTO 220
430 IF K$="K" THEN V$="KA" : "VO" : GOTO 220
440 IF K$="k" THEN V$="KI" : "VO" : GOTO 220
450 IF K$="Q" THEN V$="KU" : "VO" : GOTO 220
460 IF K$="q" THEN V$="KE" : "VO" : GOTO 220
470 IF K$="Q" THEN V$="KO" : "VO" : GOTO 220
480   GOTO 220

```

〔表15-1〕①で使用しているVHDコントロール
コマンド(サブルーチン)

*RSO"	コマンド転送サブルーチン
[P	ノーマル再生
[S~	プレイヤーのスピードコントロール
*VO"	音声合成処理サブルーチン

コントロールの他に、VO-20PCの音声合成を利用して、パソコンのカタカナキーを押すと、押したキーをしゃべるようにしてあります。たとえば、アのキーを押すと“ア”としゃべりますし、ケのキーを押すと“ケ”としゃべります。押すと何かしゃべるというのは、ユーモラスでけっこう楽しめます。また、キーボードのカタカナキーをなかなか覚えられない人は、これで練習してみるとよいでしょう。耳で聞きながら覚えるというのは、効果的です。VO-20PCの音声合成は、109種類の音節がありますが、このプログラムではア～コまでで、以降は省略してあります。

② アクションゲームにトライ

日本ビクターから発売されているGAME KIT ディスク“ゼビウス・マップ”にあわせてプログラムしました。“ゼビウス・マップ”は、有名な“ゼビウス”の地上グラフィックがディスクに収録されているものです。ディスクを再生すると、ゲームセンターに置いてある“ゼビウス”と同じように、スタートミュージックとともに、空から見おろした森林や道や川が現れ、前へ前へと進んでいきますが、そこにはソルバルウはなく、敵の飛行物体や地上兵器も出てきません。というのは、このディスクがディスクの画像を使って、個人でプログラムを組んで楽しむためのプログラム専用ディスクだからです。

そこで、ちょっとゲームっぽいプログラムを組んでみました(リスト15-4、表15-2)。

プログラム名 “ゼビウス マップ”

プログラムをスタートすると、スタートミュージックが鳴り響き、我がソルバルウ〔◆◆〕が出てきます。テンキーにより、前後左右にソルバル

〔リスト 15-4〕ゼビウス マップ

```

190      INIT : DEFINT I-Z
200      A$="P:C3:M1" : "RSO"
210      CLS 4 : WIDTH 40 : CLICK OFF : PAUSE 30 : CRT 3
220      F$="◆◆" : S=12
230      X=20 : Y=15 : S=12
240      /
250      LABEL "Repeat"
260      X= ((X+40) MOD 40)
270      PRINT " " ; : LOCATE X,Y : PRINT F$; CHR$(&H1D,&H1D);
280      /
290      K$=INKEY$ : IF K$="" THEN GOTO 290
300      LX=POS(0)*8+7 : LY=CSRLIN*8+3
310      DUM$=INKEY$ : DUM$=INKEY$
320      IF K$="4" THEN X=X-1 : GOTO "Repeat"
330      IF K$="6" THEN X=X+1 : GOTO "Repeat"
340      IF K$="8" THEN Y=Y-1 : S=S+1 : IF Y<1 THEN Y=1
350      IF K$="2" THEN Y=Y+1 : S=S-1 : IF Y>20 THEN Y=20
360      IF K$="" THEN LINE (LX,LY)-(LX,IB),PSET,2 : BEEP :
        LINE (LX,LY)-(LX,IB),XOR,2
370      IF S>12 THEN S=12
380      IF S<2 THEN S=2
390      IF S/2-4<0 THEN IB=200 ELSE IB=0
400      ON S/2 GOSUB "S1","S2","S3","S4","S5","S6"
410      GOTO "Repeat"
420      /
430      LABEL "S1" : A$="S-1" : "RSO" : RETURN
440      LABEL "S2" : A$="S-1/2" : "RSO" : RETURN
450      LABEL "S3" : A$="S-1/8" : "RSO" : RETURN
460      LABEL "S4" : A$="S+1/8" : "RSO" : RETURN
470      LABEL "S5" : A$="S+1/2" : "RSO" : RETURN
480      LABEL "S6" : A$="S+1" : "RSO" : RETURN

```

〔表15-2〕②で使用しているVHDコントロール
コマンド(サブルーチン)

"RSO"	コマンド転送サブルーチン
S+1	1 倍速の順方向再生
S+1/2	1/2 //
S+1/8	1/8 //
S-1	1 倍速の逆方向再生
S-1/2	1/2 //
S-1/8	1/8 //
P	ノーマル再生
C3	チャプター3の頭出し
M1	音声をミュートしない(サーチ中など通常 音声が出ない場合でも出るようにする)

ウが動きます。テンキーの8と2のキーは、飛行スピード(地上の進むスピード)のコントロールもかねており、8のキーを押すとソルバルウが前へ進むと同時に飛行スピードが速くなります。2を押すと、ソルバルウが後退するとともに飛行スピードがしだいに遅くなり、逆方向へ飛び始めま

す。また、スペースキーを押すと、ソルバルウから飛行方向(前か後)に向けてビームを発射します。

以上が本プログラムの概要です。いつまでたっても敵は出てきませんので、ひたすら飛んでいるだけです。かなり手を抜いたプログラムでもうしわけないのですが、見てわかるとおりプログラムの簡潔さを優先しました。読者のみなさんは、このプログラムをひとつの例として、ほんとうのゲームになるようにチャレンジしてみてください。

プログラムでは、LOCATE命令でキャラクタを前後左右に移動させています。また、行番号430~480のサブルーチンにより、プレイヤーの再生スピードをコントロールしています。

③ ランダムアクセスの応用

パソコンとプレイヤーのランダムアクセス機能を利用して、検索を行うプログラムを紹介します(リスト15-5、表15-3)。

プログラム名 “カラオケリスト”

このプログラムでは、日本ビクターから発売されている“VHDカラオケ音多ゴールド6⑩”を使用しています。このディスクには、チャプター1～6のおのおの、『樹氷の宿』『女の港』『酔っぱらっちゃった』『まわり道』『あきらめないで』『氷雨』の計6曲が収録されています。

プログラムを実行すると、画面に六つの曲名が

表示されます。また、曲名の左側に、矢印“>>”が表示されますので、2、8のキーを使って矢印を歌いたいと思う曲の位置に合わせます。合わせたら[Q]キーを押します。すると、目的の曲の頭出しをパソコンが自動的に行ってくれます。曲が終わると、再びメニューの画面に戻ります。

ここで使用するディスクのカラオケの曲数は6曲だけですが、シリーズになっている1枚目のデ

〔リスト 15—5〕カラオケリスト

```

190 CLS : A$="W0" : "RS0" : A$="P" : "RS0"
200 DIM ILIST$(20), SAD(20), EAD(20)
210 GOSUB "Data Read"
220 WINDOW (0,0)-(319,191), (0,0)-(319, 191)
230 /
240 LABEL "Start"
250 COLOR 5,1 : WIDTH 40
260 A$="P:M0:M3" : "RS0"
270 LINE (30,0)-(220,20), PSET,3,BF
280 CSIZE 3 : CLS : LOCATE 4,0 : PRINT #0 "      カラオケ      "
290 XP=3 : YP=2 : XM=1 : YM=N-1 : YG=16 : YA=26
300 CSIZE 2
310 FOR I=1 TO N-1
320 LOCATE 10,INT(I/1+1)*2 : PRINT #0 ILIST$(I)
330 NEXT
340 LINE (30,YG*Y+YA)-(280,YG*Y+16+YA),PSET,3,BF
350 /
360 LABEL "Select"
370 LOCATE X+XP,(Y+YP)*2 : PRINT #0 ">>";
380 K$=INKEY$ : IF K$="" THEN GOTO 380
390 IF K$="8" OR K$=CHR$(30) THEN LOCATE X+XP,(Y+YP)*2 : PRINT #0 "      "; :
      YB=Y : Y=((Y+YM-1) MOD YM) : GOSUB "BOX"
400 IF K$="2" OR K$=CHR$(31) THEN LOCATE X+XP,(Y+YP)*2 : PRINT #0 "      "; :
      YB=Y : Y=((Y+1) MOD YM) : GOSUB "BOX"
410 IF K$=CHR$(13) THEN GOSUB "Search" : GOTO "Start"
420 GOSUB "KEY Clear" : GOTO "Select"
430 /
440 LABEL "Search"
450 CLS 4 : COLOR 7,0 : WIDTH 40 : CRT 3
460 A$="C"+STR$(SAD(Y+1)) : "RS0"
470 A$="M2" : "RS0" : A$="M5" : "RS0"
480 "C" : IF A>=EAD(Y+1) THEN RETURN ELSE GOTO 480
490 /
500 LABEL "BOX"
510 LINE (30,YG*YB+YA)-(280,YG*YB+16+YA),PRESET,3,BF :
      LINE (30,YG*Y+YA)-(280,YG*Y+16+YA),PSET,3,BF : RETURN
520 /
530 LABEL "KEY Clear"
540 FOR K=1 TO 10 : K$=INKEY$ : NEXT
550 RETURN
560 /
570 LABEL "Data Read"
580 DATA シュチュワ ノ ヤト ,1,2, オンナ ノ ミナト,2,3
590 DATA ヨッパラチャッタ ,3,4, マフリミチ ,4,5
600 DATA アキラメナイデ ,5,6, ヒザメ ,6,7
610 DATA *,0,0
620 FOR N=1 TO 10 : READ ILIST$(N),SAD(N),EAD(N)
630 IF ILIST$(N)="*" THEN RETURN
640 NEXT

```

〔表15-3〕③で使用しているVHDコントロール
コマンド(サブルーチン)

"RSO"	コマンド転送サブルーチン
P	ノーマル再生
M 0	プレーヤーの音声出力を強制的にミュートする(消す)。
M 3	プレーヤーの映像出力 //
M 2	プレーヤーの音声出力を通常モードで出力する。
M 5	プレーヤーの映像出力 //
C * *	チャプターの頭出し(* *には、0~99が入る)。
"C"	ディスクの再生位置情報(チャプターアドレス) の読み取りサブルーチン。

ディスクから全部合わせると、60曲にもなります。それらも同時にデータとしてパソコンに入れておけば便利でしょう。さらに歌手や作詞、作曲者名などを加えることも考えられます。

この活用例では、カラオケの曲名を選ぶようになっていますが、その他にも、図鑑のように、多くの動物や遺跡、絵などが収録されたディスクを使うことも考えられます。動物ならば、その生息地や分布をデータに加えるなどすれば、有効なシステムになります。その時VO-20PCの音声合成を使って、なにかしゃべるようにしても面白いでしょう。

④ ストーリーのあるディスクを使う

あらかじめ、ディスクに入っているゲームを利用してみました。

使用しているディスクは、日本ビクターから発売されている『VHD MOMOCO CLUB創刊1号』です。

このディスクには、いろいろなコーナーが用意されているのですが、『恋人選び』のコーナーをアレンジしました。このコーナーの内容は、よく雑誌に載っているような、枝分かれ式の質問に答えてゆくと、最後に相性の合う女の子に行き着くというゲームです。

このビデオディスクの場合、ひとつのチャプターにひとつの質問が入っており、その質問の答えにより、次にサーチするチャプターを指示する構成になっています。

たとえば、チャプター1で『あなたは車を持っ

ていますか』という質問に対して、YESならチャプター4、NOならチャプター8、をサーチしなさいという指示が出てきます。そこで、答がYESなのでチャプターの4をサーチしてみると、そこには、新しい質問とサーチ先の指示が出てくる、という仕掛けになっています。

このように、ビデオディスクの良さは、答の先がまったく見えないことにあります。雑誌でこの手のクイズをやっていると、次の質問や全体の関係が見えてきて、今ひとつという感じがします。その点指示されたとおりサーチすると、そこに次の質問がある方がいいですね。ただ難点は、いちいち指示されたチャプターをサーチしなければならぬわずらわしさです。

そこで、パソコンにあらかじめ答えに対するサーチ先を与えておくことで、クイズをやっている本人は、次々出てくる質問に答えていくと、最後に総合評価が出てくるようになります(リスト15-6、表15-4)。

プログラム名 “コイビト エラビ”

実行すると、最初に、チャプター18の画面が出ます。画面に映っている質問に対して、1か2のキーを押します。1ならばチャプター28、2ならばチャプター35をサーチします。チャプター28、やチャプター35には、それぞれ新しい質問が待っています。このように計4回の質問に答えると、最後に相性のよい女の子が決まり、その女の子の記録されている場面をサーチします。女の子の場面が終わったら、最初の質問にもどります。参考として、チャプターの流れの一部を示しておきます(図15-2)。

⑤ 英会話学習プログラム

プログラム名 “ENGLISH LESSON”

英会話の練習に役立つ例を紹介します(リスト15-7、表15-5)。

ビデオディスクには、『生きた英会話 海外旅行VOL. 1』を使用します。

ディスクの内容は、アメリカ旅行に出かけたMr. Yamadaが、空港の税関やホテルのフロント、レストランなどの場面で交わす会話をとくに、英

〔リスト 15-6〕 コイビト エラビ

```

190 WIDTH 40 : CRT 3 : MX=8 : MY=16
200 SCREEN 1,1 : LINE (10,5)-(315,110),PSET,1,B : PAINT (1,1),1
210 SCREEN 0,0
220 /
230 LABEL "start"
240 / ---- Question 1 ----
250 CLS 4 : QNO=2
260 A$="P:C18": "RSO"
270 X=25 : Y=6
280 "PS" : IF B3$(">")"00" THEN GOTO 280
290 "G" : IF A=<44471! THEN GOTO 290
300 GOSUB "SEL" : ON S GOTO "C28","C35"
310 / ---- Question 2 ----
320 LABEL "C28"
330 A$="C28" : "RSO"
340 X=20 : Y=6 : GOSUB "SEL" : ON S GOTO "C49","C31"
350 LABEL "C35"
360 A$="C35" : "RSO"
370 X=23 : Y=5 : GOSUB "SEL" : ON S GOTO "C49","C31"
380 / ---- Question 3 ---
390 LABEL "C31"
400 A$="C31" : "RSO"
410 X=26 : Y=6 : GOSUB "SEL" : QNO=3 : ON S GOTO "C54","C34"
420 LABEL "C49"
430 A$="C49" : "RSO"
440 X=25 : Y=6 : GOSUB "SEL" : QNO=3 : ON S GOTO "C27","C54"
450 LABEL "C40"
460 A$="C40" : "RSO"
470 X=23 : Y=5 : GOSUB "SEL" : QNO=3 : ON S GOTO "C34","C59"
480 / ---- Question 4 ---
490 LABEL "C27"
500 A$="C27" : "RSO"
510 X=23 : Y=5 : GOSUB "SEL" : ON S GOTO "C41","C56","C42"
520 ON S GOTO "C41","C56","C42"
530 LABEL "C54"
540 A$="C54" : "RSO"
550 X=26 : Y=4 : GOSUB "SEL" : ON S GOTO "C42","C30","C50"
560 LABEL "C34"
570 A$="C34" : "RSO"
580 X=23 : Y=5 : GOSUB "SEL" : ON S GOTO "C50","C45","C25"
590 LABEL "C59"
600 A$="C59" : "RSO"
610 X=25 : Y=4 : GOSUB "SEL" : ON S GOTO "C25","C38","C47"
620 / ---- KOIBITO ----
630 LABEL "C41"
640 A$="C41" : "RSO" : GOSUB "END"
650 A$="C8" : "RSO" : EP=20330 : GOTO "REPEAT"
660 LABEL "C56"
670 A$="C56" : "RSO" : GOSUB "END"
680 A$="C3" : "RSO" : EP=6100 : GOTO "REPEAT"
690 LABEL "C42"
700 A$="C42" : "RSO" : GOSUB "END"
710 A$="C5" : "RSO" : EP=16160 : GOTO "REPEAT"
720 LABEL "C25"
730 A$="C25" : "RSO" : GOSUB "END"
740 A$="C20" : "RSO" : EP=44850! : GOTO "REPEAT"
750 LABEL "C38"
760 A$="C38" : "RSO" : GOSUB "END"
770 A$="C12" : "RSO" : EP=33140! : GOTO "REPEAT"
780 LABEL "C47"
790 A$="C47" : "RSO" : GOSUB "END"
800 A$="C15" : "RSO" : EP=43030! : GOTO "REPEAT"
810 LABEL "C42"
820 A$="C42" : "RSO" : GOSUB "END"
830 A$="C05" : "RSO" : EP=16160! : GOTO "REPEAT"

```



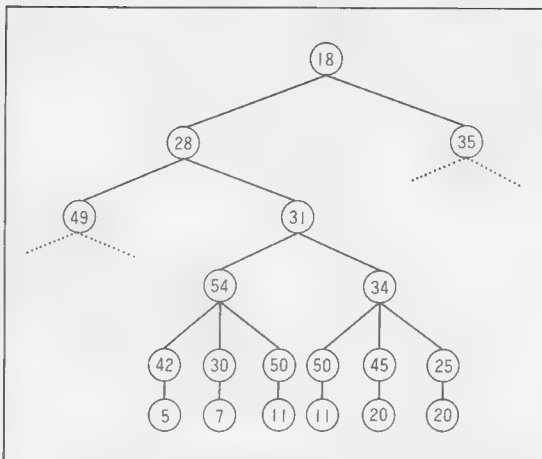
```

840 LABEL "C30"
850   A$="C30" : "RSO" : GOSUB "END"
860   A$="C07" : "RSO" : EP=18315! : GOTO "REPEAT"
870 LABEL "C50"
880   A$="C50" : "RSO" : GOSUB "END"
890   A$="C11" : "RSO" : EP=30594! : GOTO "REPEAT"
900 LABEL "C45"
910   A$="C45" : "RSO" : GOSUB "END"
920   A$="C20" : "RSO" : EP=44850! : GOTO "REPEAT"
930 LABEL "C25"
940   A$="C25" : "RSO" : GOSUB "END"
950   A$="C20" : "RSO" : EP=44850! : GOTO "REPEAT"
960 /
970 LABEL "REPEAT"
980   SCREEN 0,0
990   "PS" : IF B3$<>"00" THEN GOTO 990
1000   "G" : IF A >= EP THEN GOTO "start"
1010   "PS" : IF B3$="01" THEN GOTO "start"
1020   GOTO 1000
1030 / -----
1040 LABEL "SEL"
1050   CLS 4 : A$="M3" : "RSO"
1060   "PS"
1070   IF B3$<>"00" THEN GOTO 1060
1080   IF QND=2 THEN LINE (X*MX, Y*MY-10)-(X*MX+100, (Y+2)*MY+16+12), PSET, 1, BF
1090   IF QND=3 THEN LINE (X*MX, Y*MY-8)-(X*MX+100, (Y+4)*MY+16+13), PSET, 1, BF
1100   A$="M5" : "RSO"
1110   "PS" : IF B3$<>"01" THEN GOTO 1110
1120           LOCATE X, Y*25/12 : PRINT "..... 1"
1130           LOCATE X, (Y+2)*25/12 : PRINT "..... 2"
1140           IF QND=3 THEN
1150             LOCATE X, (Y+4)*25/12 : PRINT "..... 3";
1160   "G" : SA=A : A$="S+1/8" : "RSO"
1170   FOR I=0 TO 30 : D$=INKEY$ : NEXT
1180   TIME=0
1190   "PS" : IF B3$="08" THEN A$="S+1/8" : "RSO"
1200   "G" : IF A<SA-4 THEN A$="S+1/8" : "RSO"
1210   IF A>SA+4 THEN A$="S-1/8" : "RSO"
1220   K$=INKEY$
1230   IF TIME>30 THEN K$="1" : GOTO 1250
1240   IF QND=2 THEN IF K$<>"1" AND K$<>"2" THEN GOTO 1180
1250   IF QND=3 THEN IF K$<>"1" AND K$<>"2" AND K$<>"3" THEN GOTO 1180
1260   FOR I=0 TO 30 : D$=INKEY$ : NEXT
1270   S=VAL(K$)
1280   RETURN
1290 LABEL "END"
1300   CLS 4 : A$="M3" : "RSO"
1310   "PS" : IF B3$<>"00" THEN GOTO 1310
1320   SCREEN 1,1 : A$="M5" : "RSO" : PAUSE 70
1330   RETURN

```

〔表15-4〕④で使用しているVHDコントロールコマンド(サブルーチン)

*RSO	コマンド転送サブルーチン
P	ノーマル再生
C**	チャプターサーチ (**には、0～99が入る)
G*****	ページサーチ (*****には、0～53999が入る)
M3	プレーヤーの映像出力を強制ミュートする。
M5	プレーヤーの映像出力を通常モードで出力する。
S+ 1/8	1/8倍速の順方向再生
S- 1/8	1/8倍速の逆方向再生
*PS	プレーヤーの動作情報(プレーヤーステータス)の読み取りサブルーチン
*G	ディスクの再生位置情報(チャプターアドレス)の //



【図15-2】「恋人選び」のチャプターの流れ

会話の聞き取り練習をするものです。

ビデオディスクは、パソコンで操作しなくても、十分に英会話の練習ができるように編集されていますが、今回はパソコンを利用して反復練習をやすくし、発声練習もできるようにしました。

ディスクに収録されたすべてをプログラムすると、紙面に収まらなくなってしまうので、サンプルとして、ディスクのサイド-2のチャプター16「BREAKFAST IN THE LOUNGE」、ラウンジでの朝食の場面についてだけプログラムしてあります。

ディスクそのもののチャプター16の構成は、図15-3のようになっています。ウェイター、山田、エレンの3人の会話は図15-4のようになっ

【リスト 15-7】"ENGLISH LESSON"

```

190 DIM T1(20),T2(20)
200 CRT 3 : WIDTH 80 : CLS 4 : CSIZE 2
210 A$="W0:C16" : "RSO"
220 /
230 LABEL "LESSON 1"
240 LINE (0,0)-(90,6),PSET,3,BF
250 CLS : LOCATE 0,0 : PRINT " LESSON 1.1" : A$="C16:M2:M5" : "RSO"
260 "T" : IF A>2930 THEN A$="M0:M3" : "RSO" ELSE GOTO 260
270 GOSUB "MESSAGE1"
280 GOSUB "KEY CLEAR"
290 K$=INKEY$ : IF K$="" THEN GOTO 290
300 IF K$="Y" OR K$="y" THEN A$="C16" : "RSO" : GOTO 250
310 /
320 LABEL "LESSON 2" / -----
330 GOSUB "MESSAGE2"
340 GOSUB "DATA SET 1.1"
350 CLS : LOCATE 0,0 : PRINT "LESSON 1.2"
360 A$="T2932:M2:M5" : "RSO"
370 FOR I=1 TO 7
380 "T" : IF A=T1(I) THEN A$="M0" : "RSO" : GOTO 380
390 IF A=T2(I) THEN A$="M2" : "RSO" : GOTO 410
400 IF A>3058 THEN GOTO 420 ELSE GOTO 380
410 NEXT
420 /
430 A$="M0:M3" : "RSO" : GOSUB "MESSAGE1"
440 GOSUB "KEY CLEAR"
450 K$=INKEY$ : IF K$="" THEN GOTO 450
460 IF K$="Y" OR K$="y" THEN "LESSON 2"
470 /
480 LABEL "LESSON 3" / -----
490 GOSUB "MESSAGE2"
500 GOSUB "DATA SET 1.2"
510 CLS : LOCATE 0,0 : PRINT "LESSON 1.3"
520 A$="T3100:M2:M5" : "RSO"
530 FOR I=1 TO 7
540 "T" : IF A=T1(I) THEN A$="M0" : "RSO" : GOTO 540
550 IF A=T2(I) THEN A$="M2" : "RSO" : GOTO 570
560 IF A>3138 THEN GOTO 580 ELSE GOTO 540
570 NEXT
580 "T" : IF A>3138 THEN A$="M0:M3" : "RSO" ELSE GOTO 580
590 /

```

```

600 CLS : LOCATE 2,10 : PRINT #0 "LESSON 1 .... PUSH 1 "
610 LOCATE 2,12 : PRINT #0 "LESSON 2 .... PUSH 2 "
620 LOCATE 2,14 : PRINT #0 "LESSON 3 .... PUSH 3 "
630 GOSUB "KEY CLEAR"
640 K$=INKEY$ : IF K$="" OR ASC(K$)<49 OR ASC(K$)>51 THEN GOTO 640
650 ON VAL(K$) GOTO "LESSON 1","LESSON 2","LESSON 3"
660 /
670 LABEL "MESSAGE1" /-----
680 CLS : LOCATE 1,10 : PRINT#0 " Repeat ? Please push Y or N "
690 RETURN
700 /
710 LABEL "MESSAGE2" /-----
720 CSIZE 2 : CLS
730 LOCATE 0,4 : PRINT#0 "Are you Waitress Mr.Yamada or Ellen ?"
740 LOCATE 0,8 : PRINT#0 " Waitress .... 0"
750 LOCATE 0,10 : PRINT#0 " Mr.Yamada .... 1"
760 LOCATE 0,12 : PRINT#0 " Ellen .... 2"
770 LOCATE 1,20 : PRINT#0 "Please push Key '0 or 1 or 2 "
780 GOSUB "KEY CLEAR"
790 K$=INKEY$ : IF K$="" OR ASC(K$)<48 OR ASC(K$)>50 THEN GOTO 790
800 RETURN
810 /
820 LABEL "DATA SET 1.1"
830 RESTORE "D"+K$
840 FOR I=1 TO 8 : READ T1(I),T2(I) : NEXT
850 RETURN
860 /
870 LABEL "DATA SET 1.2"
880 RESTORE "E"+K$
890 FOR I=1 TO 7 : READ T1(I),T2(I) : NEXT
900 RETURN
910 /
920 LABEL "KEY CLEAR"
930 FOR J=0 TO 30 : DUM$=INKEY$ : NEXT
940 RETURN
950 /
960 LABEL "D0" /..... Waitress
970 DATA 2933,2936,2941,2948,3003,3008,3013,3014,0,0,0,0,0,0
980 LABEL "D1" /..... Yamada
990 DATA 2938,2941,2953,3000,3009,3012,3016,3019,3021,3026,3039,3047,0,0,0
1000 LABEL "D2" /..... Ellen
1010 DATA 3019,3020,3029,3035,3053,3059,0,0,0,0,0,0,0
1020 LABEL "E0" /..... Waitress
1030 DATA 3101,3103,3104,3109,3113,3116,3117,3119,0,0,0,0,0,0
1040 LABEL "E1" /..... Yamada
1050 DATA 3103,3104,3109,3113,3116,3117,3118,3120,3121,3124,3128,3133,0,0,0
1060 LABEL "E2" /..... Ellen
1070 DATA 3120,3121,3124,3127,3133,3137,0,0,0,0,0,0,0

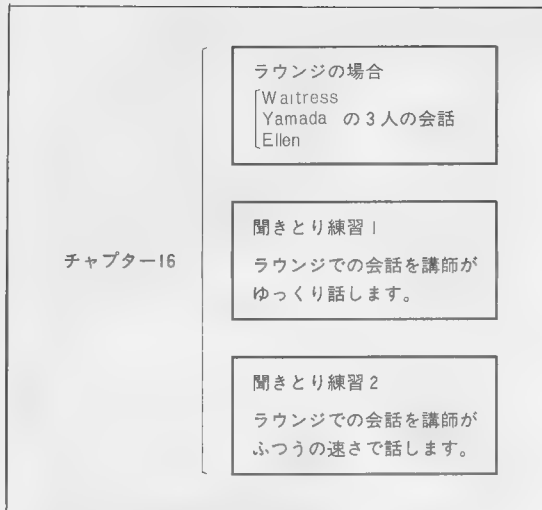
```

〔表15-5〕⑤で使用しているVHDコントロール
コマンド(サブルーチン)

RSO	コマンド転送サブルーチン
C16	チャプター16の頭出し
T****	タイムの頭出し(****には、0~5959)
M0	プレーヤーの音声出力をミュート
M3	// 映像 //
M2	プレーヤーの音声出力を通常状態にする
M5	// 映像 //
W0	音声出力端子にディスク音声を出力
T	ディスクの再生位置情報 (タイムアドレスの取り出しルーチン)

ています。プログラム“ENGLISH LESSON”
は、図15-5の構成になっています。

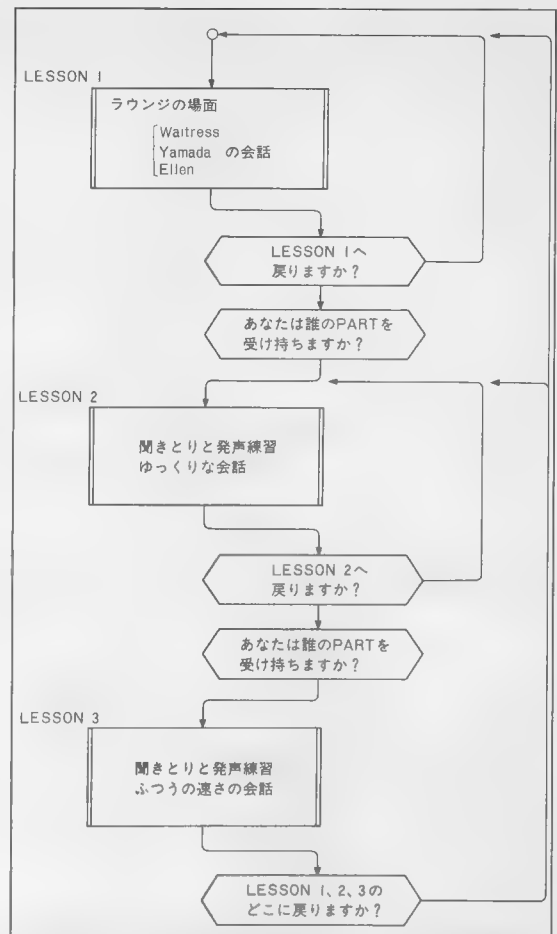
ひとつのレッスンが終了すると、もう一度繰り返すか練習者に聞いてきます。またレッスン2、3では、練習者に3人の登場人物の誰かを受け持たせます。練習者が受け持った人物の会話部分は、音声ミュートされて、練習者が発声することになります。



〔図15-3〕“ENGLISH LESSON”チャプター16の構成

C-16 BREAKFAST IN THE LOUNGE	
Waitress:	Good morning, sir.
Yamada:	Morning.
Waitress:	Would you like to order now or would you like some time to look the menu over?
Yamada:	I'll order now.
	I'll have the continental breakfast.
Waitress:	Would you like tea or coffee?
Yamada:	Tea, please.
Waitress:	Yes, sir.
...	
Yamada:	Good morning.
Ellen:	Good morning.
Yamada:	I wanted to thank you for yesterday.
Ellen:	It was nothing. Did you sleep well last night?
Yamada:	Yes, I slept like a log. Would you care to join me?
Ellen:	Why, I'd love to. Thank you.

〔図15-4〕“ENGLISH LESSON”の会話

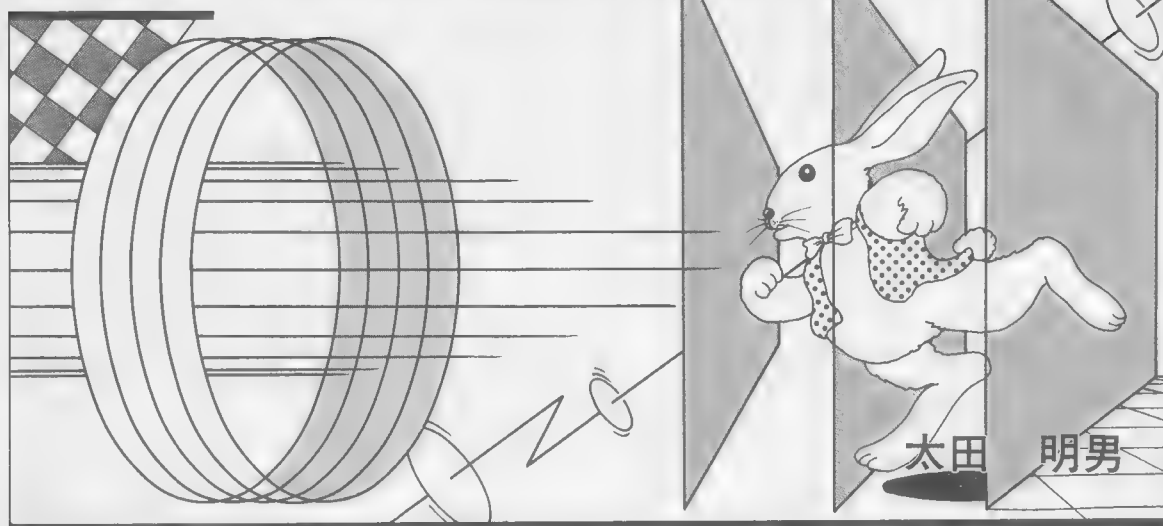


〔図15-5〕“プログラムENGLISH LESSON”の構成



パソコンテレビ
X1turbo II

第16章 将来の応用例あれこれ



ビデオディスクは、静電容量方式、磁気記録方式、光学式等各種の記録方式が考えられており、現在、再生オンリー、データの書き込みができるDRAW (Direct Read After Write) や消去、再生可能なEDRAW (Erasable Direct Read After Write) と、技術の進歩とともに新しいビデオディスクがAVC情報パッケージメディアとして開発されてきていますが、これらは機能的な面から、次の三つに分類出来、いろいろな形で将来共存していくと考えられます (図16-1)。

ここでは、ビデオディスクとコンピュータのドッキングシステムの現状と将来の応用例について考えてみたいと思います。

1. メモリデバイスとしてのビデオディスク

現行ビデオディスクは、VTRに比べ、録画機能がなく、再生のみ可能なプレーヤーですが、コンピュータとのドッキングによって、ディスクの固定情報にいろいろな書き換えができる可変情報を付加することができるようになっていきます。

たとえば、旅行センターのトラベルガイドシステムへの応用例を考えると、観光地の案内は、データも含め固定情報としてディスクに記録しておき、飛行機のフライトスケジュールのような乗物の出発日、時刻等のスケジュールや費用は、可



〔図16-1〕各種ビデオディスク方式

変情報として外部のフロッピーディスク等から供給することができます。

こうしたインターアクティブ（対話型）ビデオディスクシステムでは、コンピュータによるプレーヤーのコントロールばかりではなく、大容量固定メモリー（ROM）としてのビデオディスクを、コンピュータがアクセスするということになり、一種のメモリデバイスとして位置付けて考えることができますと思います。

将来的には、蓄積しておきたい膨大なデータ情報を、いつでも簡単にクイックランダムアクセス機能により取り出すことができる、データメモリディスクとしての使い方が考えられ、業務用に限らず、パーソナルファイルとしても非常に役に立つシステムが登場してくるとみられます（図16-2）。

また、現在各方面で検討されているデータの書き込みができるDRAWや消去再生可能なEDRAWディスクシステムの出現により、フロッピーディスク、ハードディスクをはるかに上回る超大容量記憶媒体としてのビデオディスクと、一方の超高速記憶媒体としての半導体メモリとのドッキングによって、将来の情報蓄積源として超高速大容量メモリ・システムが、非常に重要かつ、有望なメディアとして普及することが予想されます。

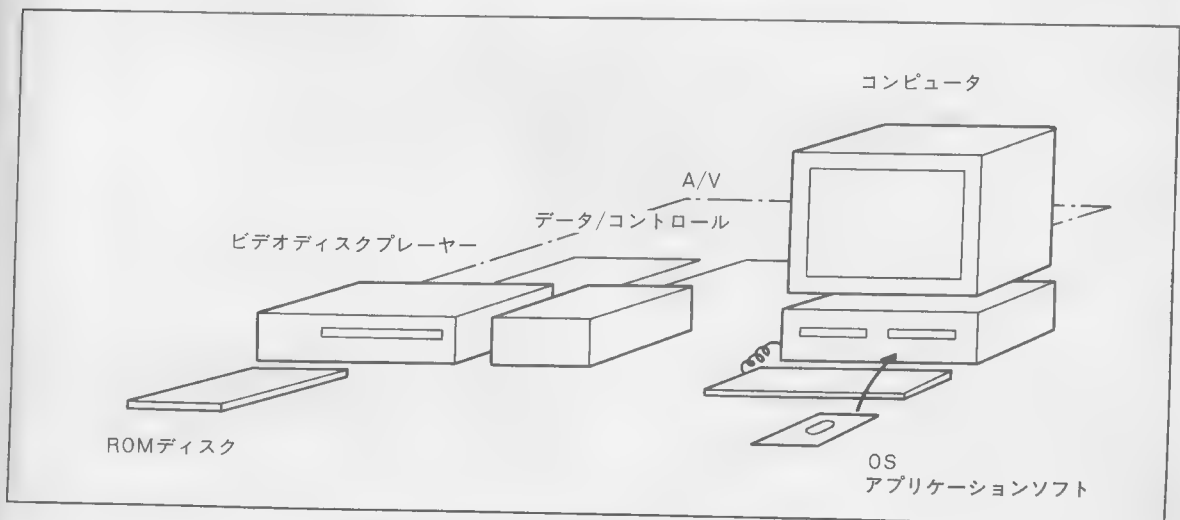
2.教育への応用(VCAI)

視聴覚教材を記録したディスクとコンピュータを組み合わせるにより、従来のCAIシステムに比べ、さらに強力なVCAI（Videodisc and Computer Assisted Instruction）教育システムが実現できます。

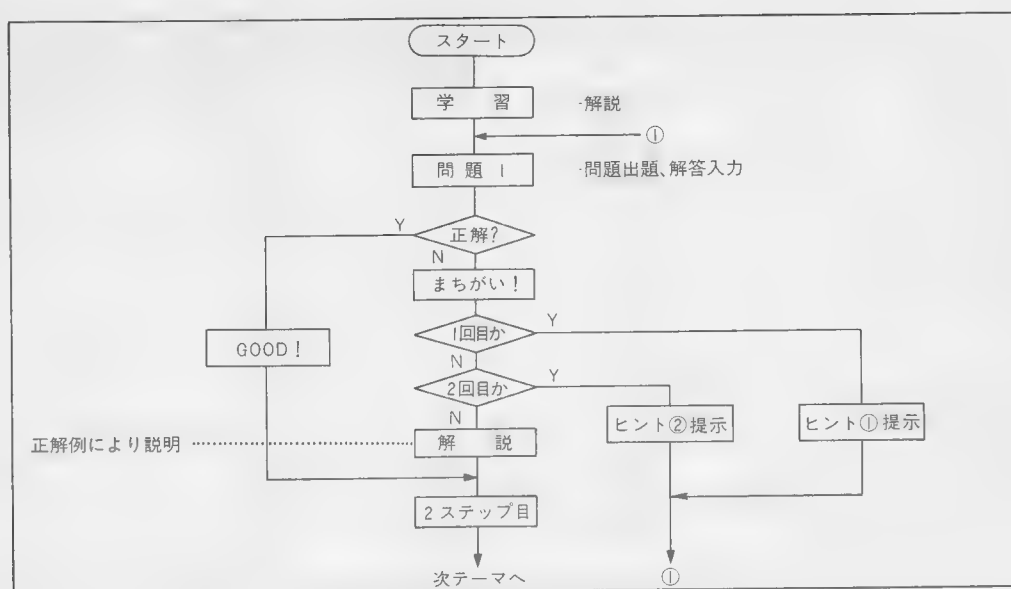
まず、ビデオディスクを使用したVCAIシステムの一般的なシーケンスについて説明してみましょう。図16-3フローチャートに示すように学習者が、まず一連の教育プログラムを見て学習した後、CRTディスプレイ上（CRT：Cathode Ray Tube）に問題を出題し、今見終わった内容をどのくらい理解できたかをテストし、その結果を直ちに学習者に知らせるとともに、次にその結果により、理解レベルに合わせてヒントを出したり、解説を加えてランダムアクセスによりジャンプしたり、先の教育プログラムを繰り返して学習させたりするようになっています。

このビデオディスクとコンピュータのドッキングによる対話型教育システムの実現は、教育の効果や能率を飛躍的に向上させるシステムとして、各方面で数々の研究が行われている状況です。

現在、学校教育へのパーソナルコンピュータの導入が積極的に進められている中で、将来は学校



〔図16-2〕データメモリディスクシステム



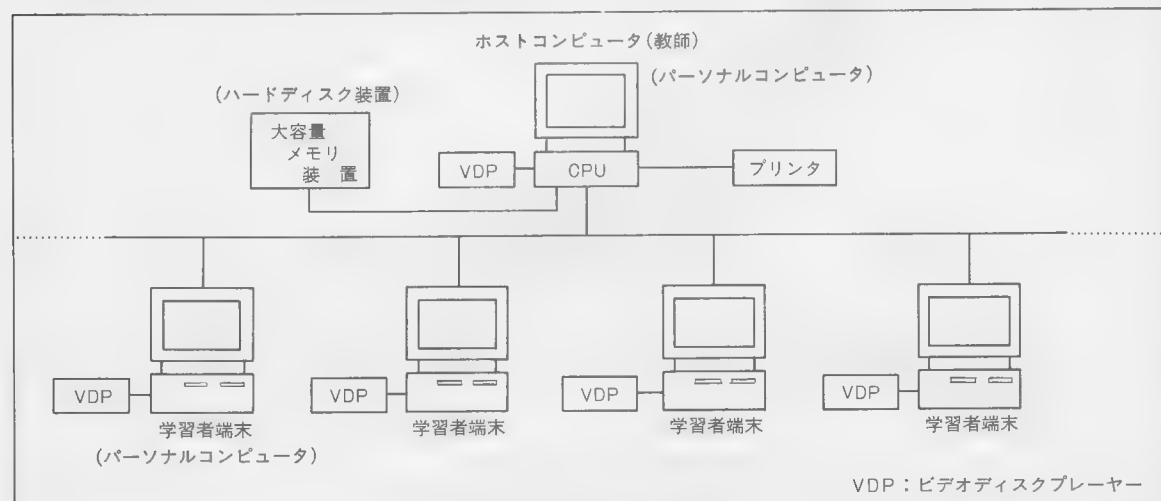
〔図16-3〕 VCAIフローチャート

の教室の中で、生徒一人一人にディスプレイ付キーボード端末とビデオディスクプレーヤーを置き、先生の所にホストコンピュータを設置して、ホストと端末をつなぐことにより、ネットワーク化を図ったVCAIシステムが設置されていくと予想されています（図16-4）。

このVCAIシステムは、あるテーマに基づくプログラムについて、生徒の進み具合をモニターし、基本問題を理解した生徒には、応用問題を出

題してレベルアップを図り、反対に理解不足の生徒には、よりわかりやすい説明（補習問題）により再学習できるだけでなく、生徒の学習進捗状態を先生のホスト側コンピュータのディスプレイに表示させたり、プリンタに出力させたすることができ、先生はそれを基に次の学習課題を検討したり、教育方法の研究や分析改善ができます。

また、本システムと学習者（人）との対話（情報交換）における接点であるマンマシンインター



〔図16-4〕 VCAIシステム

フェースをインテリジェント化するため、表示装置としては、ビデオディスクからの映像表示用CRTディスプレイに、パソコンからの文字やグラフィック表示をスーパーインポーズする機能を持たせたり、さらにその画面に指で触れることにより入力できるセンシングタッチパネルを装備することも考えられています。

また、文字等の入力、通常使用しているシャープペンシル等を使って入力できる文字・漢字認識装置や、学習者の声で文字や解答が入力できる音声認識装置や、音声合成による応答も使用できます。

また、ディスクの画面ひとつひとつに、10～20秒の音声時間を圧縮して記録するという技術も完成しており、さらに音声圧縮技術と半導体技術の進歩により、将来はディスク1枚に数百時間以上の音声を記録できるようになるでしょう。これは、英語の辞書への応用として、単語の意味とスペリングだけでなく、正確な発音までするディスク辞書や電子百科辞典、絵画の解説など種々の用途が考えられます。

また今後は、データベース型、人工知能型、自然言語処理CAIへ機能を拡張していくことにより、学習者の応答、解答についても、模範回答と完全に一致しなくても正解との一致度を判断し、対応処理するようなこともできるようになるとみられ、CAI本来の役目である個人の適性や理解力に即応した個別教育を実現するため、コースウェア(教育の方法)、ソフトウェア(ビデオ・オーディオ・コンピュータプログラム)、およびハードウェア(コンピュータ・ビデオディスクマンマシンインターフェースなど)の三つのウェアを、いかに組み合わせるかが課題であり、その中でビデオディスクの果たす役割は、ますます大きくなるでしょう。

3.ニューメディアとの結合 —ビデオテックスへの応用

これまで述べてきたように、インタラクティブビデオディスクシステムは、従来まったく別々

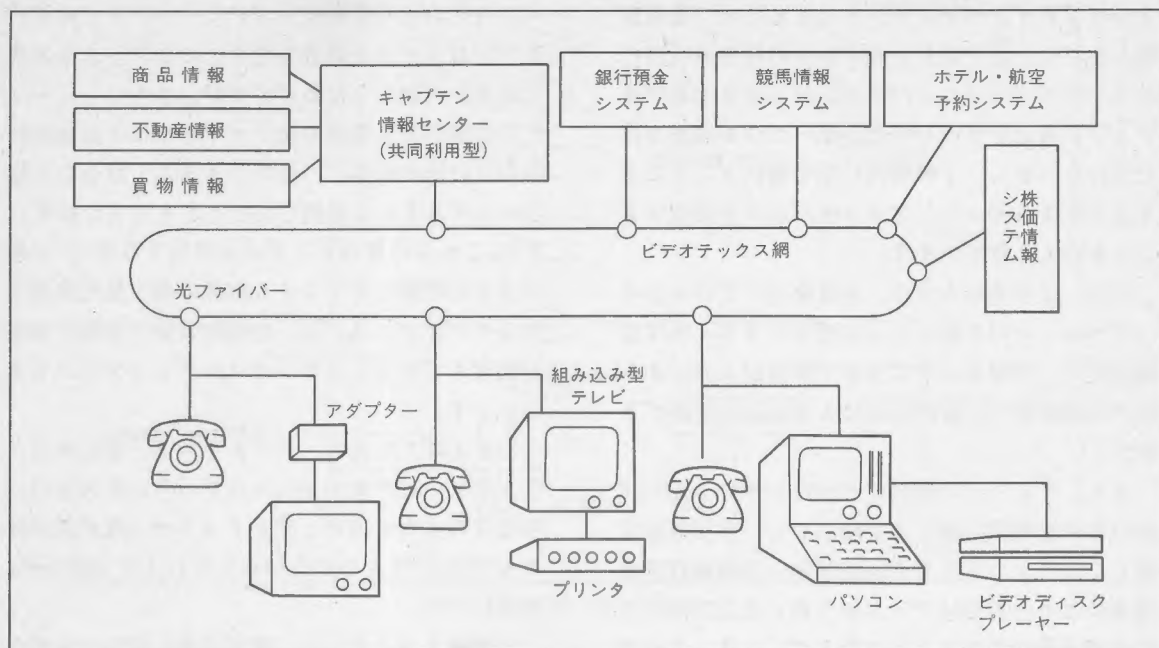
なシステムとして存在していた、ビデオディスクとコンピュータを結合したことにより、より高度な応用を可能としたわけですが、さらにニューメディアの柱である電話や光ファイバーによる通信回線などの通信媒体で、他のシステムと結合した複合システムとして発展していくとも考えられています。これらの複合システムが出現する中で、一般の人々に理解しやすくする画像の再生処理機器であるビデオディスクが、比較的安価で情報の蓄積や検索もできることで、クローズアップされています。

たとえば、VAN、テレテキスト、衛星放送、CATV、ビデオテックスなどいろいろある中で、現時点の主力であるビデオテックス(我が国ではキャプテン*)との結合が考えられます(図16-5参照)。

ビデオテックスとは、電話回線と家庭や会社のテレビ、パソコンを結んで、利用者の求めに応じて、情報センターや外部コンピュータに蓄積された情報を検索送信して、文字と図形を組み合わせた情報を提供するシステムのことで、双方向性を持つため、ホームショッピングやホームバンキングなども可能です。

このシステムの利用が、日本のキャプテン、カナダ北米方式のテリドン(NAPLPS*)、ヨーロッパのプレステル(CEPT*)等、世界各地に普及しつつありますが、最大の欠点は、写真などのリアルな映像を提供する能力に欠けることであり、ビデオディスクからの映像情報と組み合わせることにより、よりきめの細かいサービスを提供することができるようになります。

たとえば、自分の欲しい情報をビデオディスクのメニュー画面でキーボードやタッチパネルにより選択し、ビデオディスクからの迫力あるビジュアル情報として検索することができます。これは、テレショッピング、旅行案内での観光地の案内、交通機関などを映像として提供できたり、その他美術館、博物館などの展示案内、商品情報等幅広いアプリケーションに対応できるシステムになります。



〔図16-5〕 キャプテンシステム(ビデオテックス)

- * 1 キャプテンシステム……Character And Pattern Telephone Access Information Network System
- * 2 NAPLPS……North American Presentation Level Protocol Syntax
- * 3 CEPT……Conference of European Post and Telecommunications

●月刊マイコン別冊

X1活用研究

プログラムライブラリーとビデオディスク活用法

定価1,800円(送料300円)

昭和61年3月20日 発行

発行人 平山秀雄

©1986 Printed in Japan

発行所 ㈱電波新聞社

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15

電話(03)445-6111(大代表)

振替 東京5-51961

印刷所 大日本印刷㈱

製本所 ㈱堅省堂

乱丁、落丁本はお取り替え致します。

ゲームプログラムから内部解析まで
スーパー情報満載

- 第1章 MZ80KからスーパーMZ誕生まで
- 第2章 ハードウェア解剖
- 第3章 ソフトウェア解剖
- 第4章 テレホンソフトのすべて
- 第5章 BASICプログラミング入門

- 第6章 マシン語プログラミング入門
- 第7章 ハードウェア内部解析
- 第8章 ソフトウェア内部解析
- 第9章 ゲーム&グラフィックプログラム集
- 付録I スーパーMZ全回路図
- 付録II スーパーMZマシン語活用表



好評発売中!!

月刊マイコン別冊

EXPRESSION OF SENSIBILITY & COMMUNICATION

Super MZ活用研究

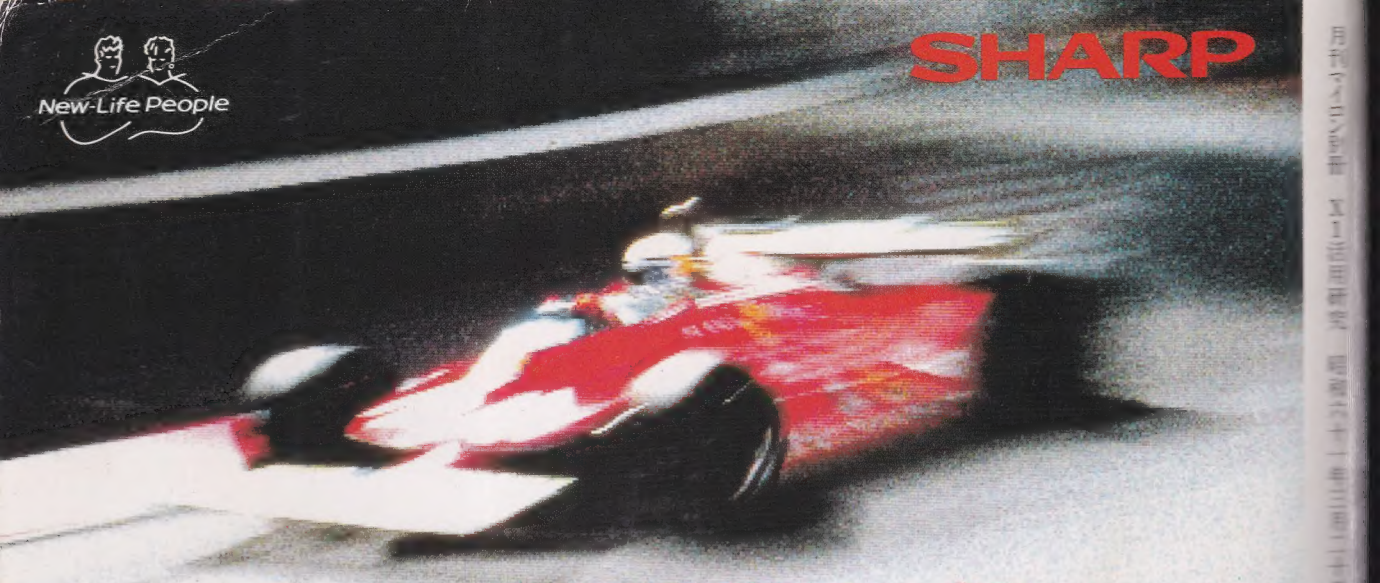
ハード&ソフトマスター編

高橋雄一・多部田俊雄 著 B5判 定価 2,000円

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで...

電波新聞社 出版販売部

東京本社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111 大阪本社 〒530 大阪市北区中之島3-2-4 ☎06-203-3361 西部本社 〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23 ☎092-431-7411



疾走するグラフィックス

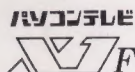
X1F発進。



Model 20 (ミニフロッピーディスクドライブ内蔵)



Model 10 (高速電磁メカカセットデータレコーダ内蔵)



- Model 10 パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-811CE (オフィスグレー)・R (ローズレッド) 標準価格 89,800円
- Model 20 パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-812CE (オフィスグレー)・R (ローズレッド) 標準価格 139,800円
- 14型カラーディスプレイテレビ CZ-811DE (オフィスグレー)・R (ローズレッド) 標準価格 89,800円

1 高速グラフィック

高速ペイントルーチンの採用で、ペイント速度は従来の約35倍(X1 BASIC V1.0との比較)のハイスピード。中間色表現も簡単です。さらにLINE文やPAINT文もスピードアップ。コンピュータグラフィックスがいよいよ面白くなります。

2 広がるメモリ空間

10段階のNEWON命令(0~9)でユーザーエリアを拡大。Model 20では最大31Kバイト、Model 10では最大33Kバイトと、データの多いプログラミングにも対応。活用分野がより広がるうれしい仕様です。

〈主な特長〉●スーパーインポーズ機能：リアルな実写と色鮮やかなC.G.の合成、パーソナルテロップ(オプション)やビデオマルチプロセッサ(オプション)と組めば本格的なビデオ編集が楽しめます。●5インチミニフロッピーディスクドライブ搭載(Model 20)：大量のデータを高速処理、パソコンの活躍の場が一気に広がります。●漢字ROM内蔵(Model 10はオプション)●大容量122KバイトRAM 標準実装(メインメモリ64Kバイト)

お手持ちのX1シリーズをパワーアップさせるNEW BASIC(V2.0)発売中!

■カセット版 CZ-112SF 標準価格7,800円 ■2D・3D版 CZ-113SF 標準価格8,800円 ■2D・5D版 CZ-124SF 標準価格8,800円

3 漢字ユーティリティ

漢字処理もパワーアップされて、日本語がさらに身近になりました。わざわざわかった漢字入力、カナ漢字変換がとても簡単。Model 20では、一字変換のほか音訓変換もサポートしています。もうプログラムにもどんどん日本語が使えます。

4 フルコンパチブル設計

従来のX1 BASIC(V1.0)も搭載。X1シリーズで蓄積された優れたゲームソフトや学習ソフトの数々、さらに充実してきたワープロやデータベースなどの市販アプリケーションがそのまま使用できます。

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ株式会社電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06) 621-1221(大代表) 東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03) 260-1161(大代表) またはシャープエンジニアリング(株) 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06) 621-1221(大代表)

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電話(03) 445-6111(大代表) 定価1800円 雑誌684円